world GAMES Special

Canaã

PROGAMES

ANO I - Nº 06 - R$ 3,50

PARTE 2 DE 2

PARA SATURN
E PLAYSTATION

GRANDIA

COFIRA A SURPREENDENTE CONTINUAÇÃO DA ESTRATÉGIA DESTA MAGNÍFICA AVENTURA

7 897763 576001

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

EDITORIAL

Como prometemos, aqui está a continuação de nossa estratégia para Grandia. A primeira parte, contendo toda a explicação do sistema de jogo, com traduções, tabelas e explicações detalhadas, mais o começo da estratégia, até o Capítulo 8, foi publicada na World Games Nº06. Se você perdeu esta edição, corra até as bancas que ainda dá tempo de comprar.

Agora, nesta World Games Special Nº06, você terá a continuação da história deste game inesquecível. Você vai conferir todas as desventuras de Justin e os amigos que ele faz durante sua jornada, descobrindo o seu destino de salvar o mundo. Todas as suas preocupações, sentimentos, dúvidas e decisões, além do relacionamento que ele desenvolve com cada personagem, e as conseqüências que um homem, enlouquecido pelo poder, pode causar no mundo, são mostradas com grande detalhe em nossa estratégia.

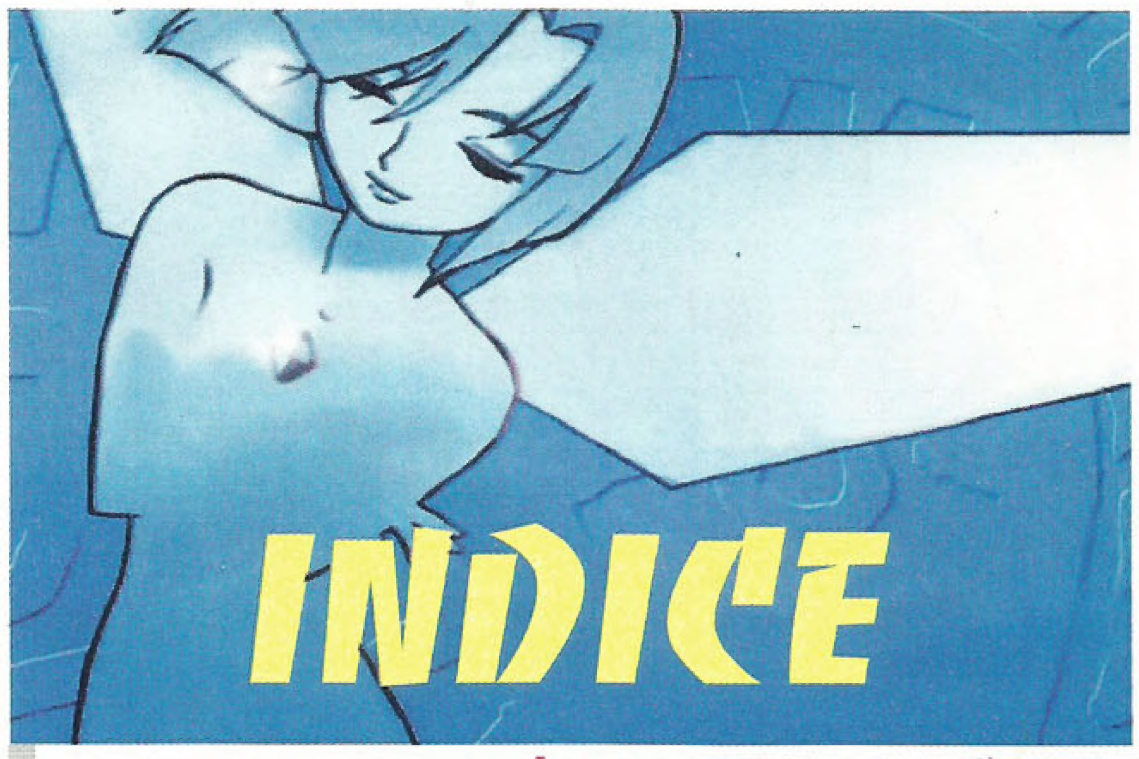
Não demore nem mais um minuto, continue agora mesmo a sua aventura e ria, chore, grite, enfim, curta do início ao fim a saga de Justin, Fiena e todos os seus amigos.

Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Canaã

EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602
INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68
DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.



INDICE

PARTE B: ESTRATÉGIA (CONTINUAÇÃO)

Capítulo 9: Busca por uma Cura 04
Capítulo 10: A Fuga da Base Militar 05
Capítulo 11: Garlyle atrás das Pedras 10
Capítulo 12: O Fim do Mundo 13
Capítulo 13: Vida do Outro Lado 17
Capítulo 14: Chuva Mortal 19
Capítulo 15: Problemas Quentes 24
Capítulo 16: Twin Tower 27
Capítulo 17: A Triste Separação 30
Capítulo 18: Romance Sob as Estrelas 32
Capítulo 19: Floresta das Possibilidades 33
Capítulo 20: A Floresta Petrificada 35
Capítulo 21: O Projeto de Garlyle 37
Capítulo 22: A Inesperada Revelação 39
Capítulo 23: Viagem para Jeelpadon 40
Capítulo 24: Parada na Cidade das Classes 41
Capítulo 25: Outra Cidade Deserta 42
Capítulo 26: A Ajuda de Gid 46
Capítulo 27: Ataque à Aeronave 49
Capítulo 28: Chegada ao Alento 51
Capítulo 29: Dungeons Extras 53
Capítulo 30: A Invocação de Gaia 57
Capítulo 31: O Nobre Sacrifício 58
Capítulo 32: O Último Recurso 60
Capítulo 33: Batalha Final 61

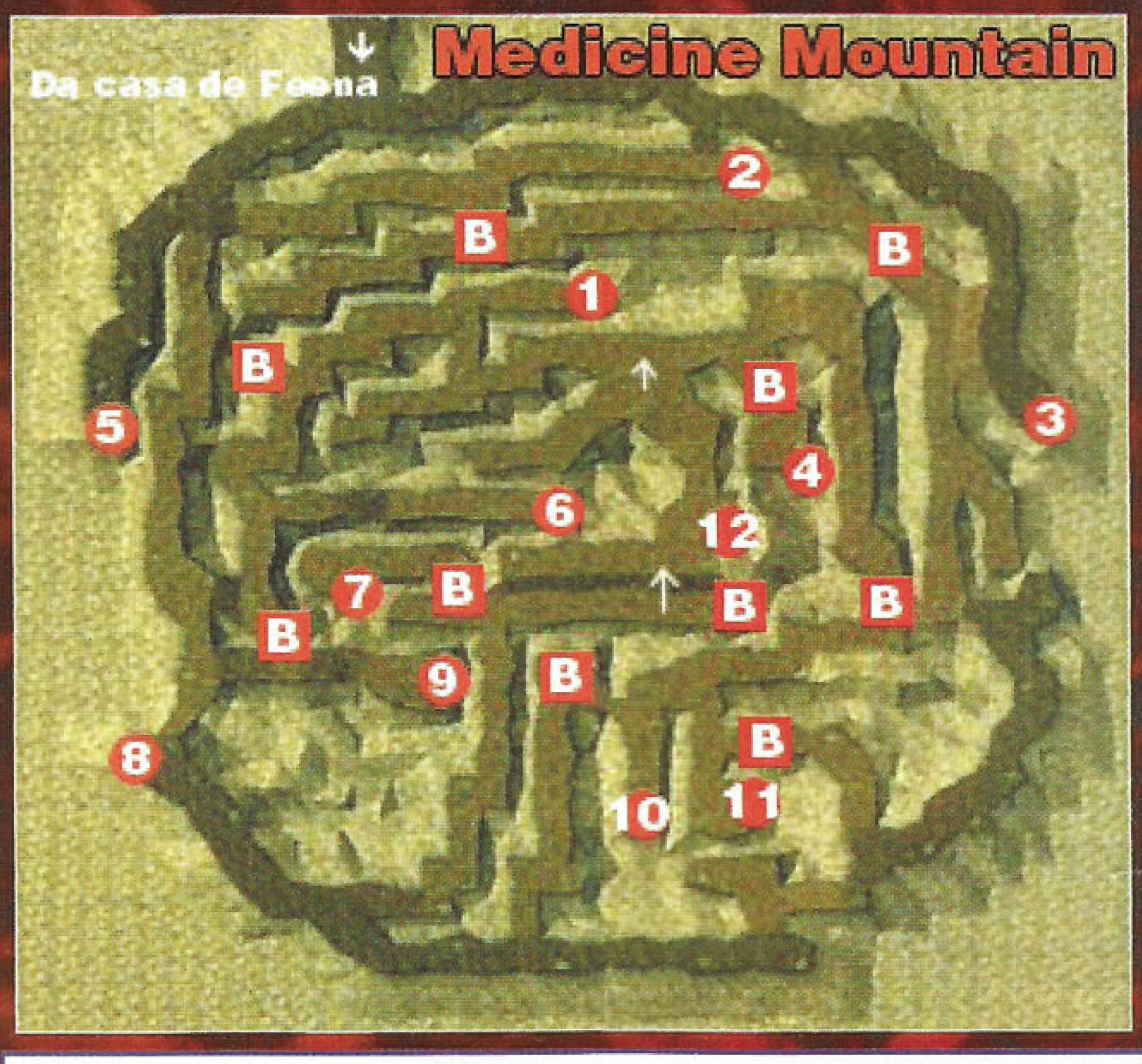
PROGAMES

A revista WORLD GAMES SPECIAL é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - Email: progames@node1.com.br - ISSN: 1516-5000

GRANDIA

PARTE B: ESTRATEGIA

Continuação...



SUMÁRIO:

Aparentemente, o ferimento do pequeno garoto/fera tem piorado, e só pode reverter o seu estado com uma erva rara que cresce em um vale perto da casa de Fiena. Justin quebra a cerca que leva para o vale e, após procurar um pouco, encontra a tal erva. Fiena prepara um remédio e espera grande parte da noite, tentando curar o garoto doente. Quando todos levantam, descobrem que o pequenino está bem recuperado e em boa forma, tocando uma bela melodia em uma flauta feita à mão. Fiena suspeita que o garoto fala o "antigo dialeto", o que significa que ainda há descendentes vivos da civilização Enjool em alguma parte do mundo. Quando as peças começam a se encaixar, Nana, Saki e Mio aparecem e levam todos como prisioneiros após uma breve discussão. Então eles são levados ao coração da Federação de Jule, a fortaleza militar de Garlyle...

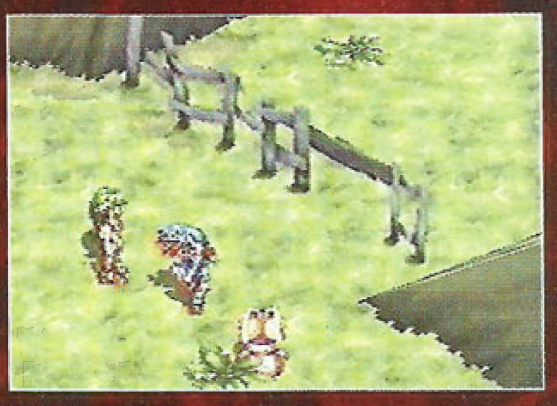
Ponto de Dúvida Comum: chegar até a área onde as ervas são encontradas é um pouco mais difícil do que você pensa. Vá para fora da cabana de Fiena e encontre a cerca que bloqueia a entrada para o vale. Fique em frente da cerca e examine-a. Justin a chutará, meio atrapalhado, permitindo que você prossiga.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MEDICINE MOUNTAIN_-_-_-_-_-_-_

1	Herb
2	Antidote Herb
3	Antidote Herb
4	White Sarf Herb
5	Herb
6	Soul Herb
7	Panacea
8	White Sarf Herb
9	White Sarf Herb
10	Antidote Herb
11	Restore Herb
12	Sarf Herb (esse é o que você precisa)
B	Bird's Eye View

CASA DE FIENA

O estranho garoto é levado pelo grupo para a cabana de Fiena. Ele parece estar ficando cada vez pior, seu ferimento tem infeccionado e uma febre ainda piora a situação. Fiena ainda tenta curá-lo, mas não há mais nada que ela possa fazer diante disso. Ela diz que a única esperança é encontrar uma erva chamada Sarfa Weed, que cresce na montanha perto de sua casa, mas é muito rara nesta época do ano. Justin insiste para verificar a montanha, pois, com sorte, eles podem acabar encontrando a erva.



Saia da casa de Fiena e vá até a cerca ali perto. Ela diz que, como há monstros perigosos na montanha, a área foi cercada há muito tempo. Fiena diz que vai desmontar a cerca, mas Justin vem com o jeitão "deixa comigo". Ele dá um belo

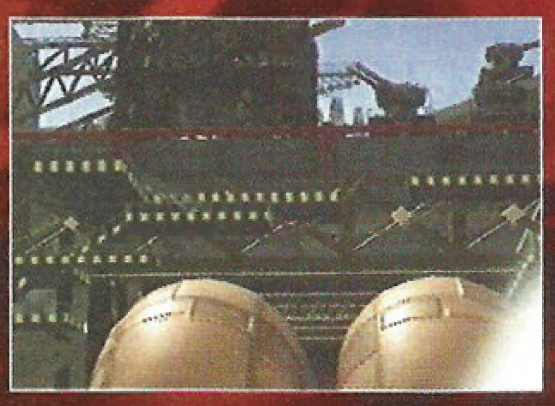
chutão na cerca, mas parece que ela é mais dura que seu pé, e quem acaba se machucando é o próprio Justin. Mas a cerca acaba caindo e abrindo a passagem para a Medicine Mountain.

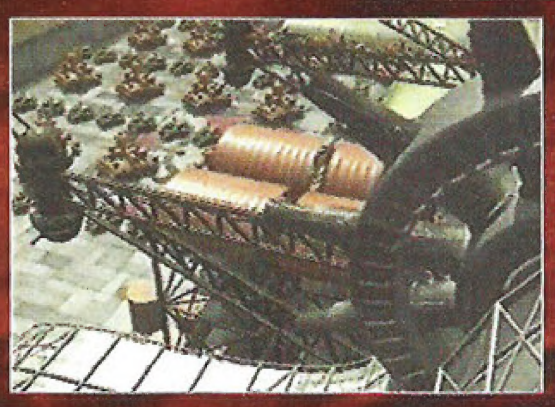
Esta área é como um labirinto, há vários caminhos para você subir. Guie-se pelo mapa para facilitar a sua localização. As setas brancas (no mapa) indicam para que lado você pode descer (nas encostas). No caminho, você encontrará algumas Sarfa Weeds brancas (itens que curam 35 HP), mas estas não servem para curar o garoto, ele precisa de uma Sarfa Weed vermelha. Depois de um pouco de exploração, você acaba encontrando a erva vermelha, e Fiena pensava que todas já estivessem brancas nesta época. Agora que você tem o remédio, retorne para a cabana.

Com a erva, Fiena prepara um remédio para o garoto. Enquanto ele dorme, parece que sua febre diminui. Justin e Fiena falam sobre a provável origem do rapaz. Talvez ele tenha vindo da floresta nebulosa e pode ser um descendente da civilização Enjool, pois ele é diferente, fala em um estranho dialeto, possui rabo e chifres. Fiena diz para Justin ir dormir, que ela vai ficar cuidando do garoto.

Naquela noite, Sue ouve uma bela melodia e acorda, levantando também Justin. Quando eles vão falar com Fiena, descobrem que ela acabou dormindo, e que o garoto não está mais ali. Os dois acordam Fiena, que também ouve a melodia, e todos decidem verificar de onde ela vem. Quando eles saem da cabana, descobrem que o garoto está lá fora, curado e tocando sua flauta. Justin, Sue e Fiena tentam conversar com o garoto, mas não entendem uma palavra do que ele diz. O pequenino então oferece uma noz para eles, um tipo de noz que eles nunca viram antes, e parece que é um sinal de gratidão. Quando Justin decide comer a noz, o grupo é interrompido por Nana, Saki e

Mio. Elas exigem que eles entreguem o garoto, e Saki diz que ele é parte fundamental do projeto secreto do exército. Nana fica furiosa com Saki e diz para ela pensar antes de falar. Agora que eles sabem da existência de um projeto de Garlyle, as Tenentes decidem levar todos presos para a base do exército, e os soldados chegam para prendê-los.





Capítulo 10
A Fuga da Base Militar

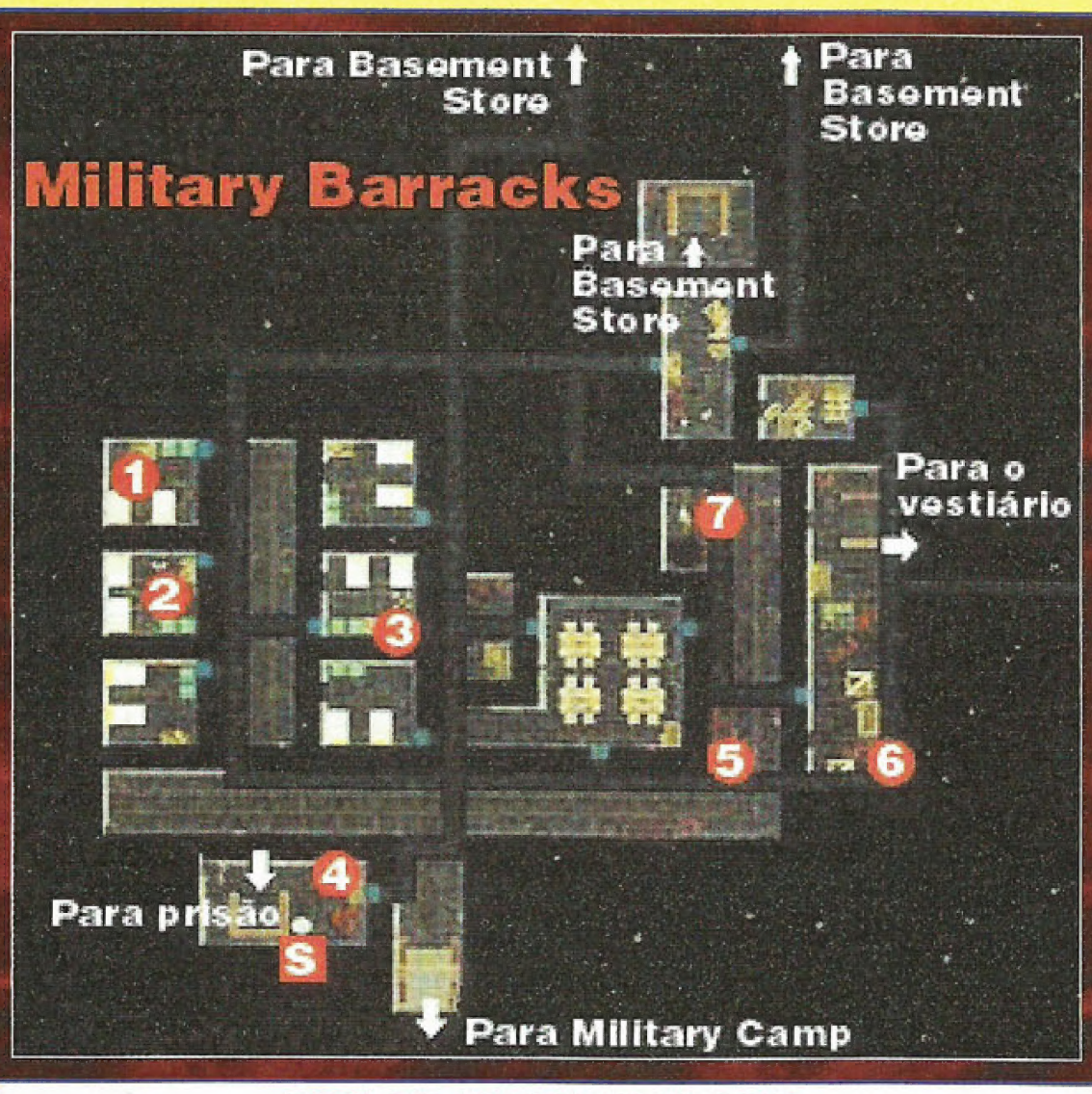
SUMÁRIO:

Justin tenta escapar, mas sua tentativa não é muito feliz, e ele acaba sendo amarrado. Uma interessante cena ocorre quando Leen (a garota de cabelos prateados que sempre está com Mullen) decide visitá-lo em sua cela, dando um forte tapa em seu rosto quando ele afirma que Leen não passa de uma ferramenta nos planos maléficos de Mullen. Isso mostra a insegurança de Leen, já que ela nem sabe se o que está fazendo é certo, ou mesmo se é apreciável aos seus superiores. Questionando seu lugar no exército de Garlyle, Leen sai, "acidentalmente" deixando cair a chave da cela. Justin faz bom uso da chave, libertando também Fiena e Sue e prosseguindo por um tubo de ventilação próximo. Eles então observam escondidos uma cena interessante entre o garoto capturado e Mullen. O mais estranho, é que Mullen conversa com o garoto usando o dialeto antigo. Parece que há muito mais coisas escondidas aí do que parece.

Quando a barra está limpa, nossos heróis libertam o garoto de sua cela e ficam surpresos quando ele lhes dá uma noz que permite a eles entender o que o garoto diz e vice-versa. Ele revela o seu nome (Remu) e agradece por eles o terem ajudado tantas vezes. Ainda escondidos, eles conseguem escapar (por um trem) e, depois de alguns contratempos, chegam até uma vila incomum, envolvida na névoa...

Ponto de Dúvida Comum: conseguir a password para a porta com trava eletrônica no quartel é complicado. A seqüência certa pode ser ouvida secretamente no vestiário feminino, que você pode chegar pelos dutos de ventilação. Como elas falam em japonês, veja a codificação dos kanjis:

Cima: 上	**Esquerda:** 左
Baixo: 下	**Direita:** 右



_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MILITARY BARRACKS_-_-_-_-_-_-_

1	Enlisted Uniform
2	Army Boots
3	Officer Uniform
4	Ultra Drink
5	80 G
6	Army Saber
7	80 G
S	Save Point

BASE MILITAR

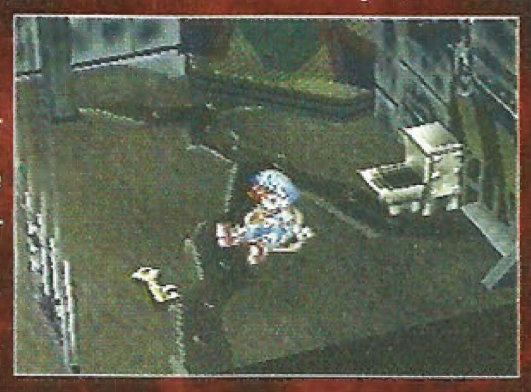
Nana, Saki e Mio jogam Sue e Justin juntos em uma cela (Fiena e o garoto são levados para lugares separados) e deixam um guarda vigiando. Como todos os seus equipamentos e armas foram levados, eles não podem fazer nada. Justin repara um objeto brilhante no chão e, quando você o examina, descobre que é uma barra de ferro pesada. Agora que você já tem uma arma, só falta um plano de fuga, que

os dois combinam na hora. Sue começa a chorar e diz que está com uma tremenda dor de barriga, enquanto Justin chama o guarda para socorrê-la. Quando o guarda vai abrir a cela para ver o que está acontecendo, Kaboom, Justin dá uma pancada e desmaia o guarda (parece que ele aprendeu legal com as pancadas de sua mãe).

Quando você se aproxima da cela de Fiena, ela fica toda contente. Justin diz que vai soltá-la e então começa a balançar a grade. Fiena diz para ele parar de ser bobo e arrumar uma chave. Sue vê uma outra sala, ao lado, e sugere procurar por uma chave nela. Em uma das outras salas, um guarda percebe os dois, mas eles se escondem a tempo. Então eles pegam uma chave no chão e saem da sala, para libertar Fiena. Mas, quando eles pensavam que tudo estava indo bem, as luzes se apagam e eles são pegos e levados de volta para a cela.

Justin agora está amarrado e não pára de gritar e reclamar com o guarda de vigia. A Tenente Leen então chega para visitar o prisioneiro. Justin se lembra dela das ruínas de Saruto e pede para ser solto, pois ele quer ver Fiena. Leen ordena que ele se cale, e diz ainda que eles já sabem demais sobre o plano secreto, a civilização antiga e agora o sub-humano (referindo-se ao estranho garoto de chifre), e que sua sentença sairá dentro de uma semana, provavelmente a execução. Justin fala que vai fugir, que não vai esperar quieto pela sua pena de morte. Leen dá um forte tapa na cara de Justin e manda ele se calar novamente, dizendo que ele não pode escapar sozinho por todos os guardas, e também que ele ficará ali até que o trem militar chegue. A Tenente então sai da sala e ordena que o guarda aguarde na sala ao lado por novas ordens do Tenente Mullen. O guarda questiona se é seguro deixar o garoto sozinho, mas Leen diz que, se ele tentar fazer algo, será morto. Depois ela entra na cela e diz que Justin tem muito tempo até sua sentença, e sai em seguida, deixando cair algo.

Sem ninguém por perto, Justin se contorce até se livrar das cordas, e então percebe que Leen deixou a chave da cela cair (e ele ainda a chama de idiota...). Com a chave em seu poder,



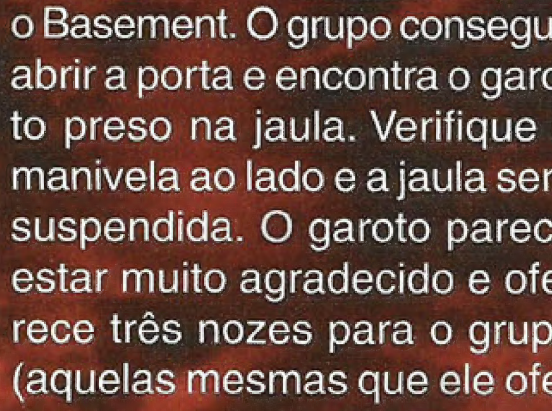
Justin escapa de sua cela e vai libertar suas amigas, Fiena e Sue. Elas dizem que, antes de partir, é melhor localizar e resgatar também o garoto. Eles então partem antes que os guardas dêem pela sua falta, e sobem por um duto de ventilação.

Agora você está nos tubos que passam por cima dos alojamentos dos militares. Você pode explorar a área atrás de itens também, mas seu objetivo principal é encontrar o tal garoto, então siga para o Basement Store, ao norte.

De cima dos tubos, Justin e sua turma ouvem uma voz familiar e inconfundível, é a do garoto. Ele está conversando no dialeto antigo com o Tenente Mullen. O Tenente diz a Leen que ele não conseguirá tirar informações do garoto, que ele não revelará a localização de sua vila, pois está muito assustado. Saki e companhia devem ter exagerado desta vez, e ele ordena que elas não torturem mais ninguém desta maneira. Leen pergunta o que será do garoto, preocupada, mas Mullen diz que não será tão cruel, apenas prosseguirá com o plano combinado. O grupo escondido percebe que Mullen é aquele homem que causou problemas a Justin e Sue em Saruto, e estranham o fato de que ele entenda o dialeto do garoto. Depois que Mullen e Leen saem, eles decidem salvar o menino. Dê a volta por cima da sala e volte para o alojamento militar.

Chegando no outro lado do alojamento, o grupo encontra uma porta com uma trava eletrônica que exige a inserção de um código de 8 dígitos. Como você ainda não sabe a combinação, Sue sugere que Justin explore mais um pouco o lugar. Suba pela ventilação do outro lado da sala. Aqui há mais algumas salas que você pode atingir pela ventilação a adquirir itens (sempre com uma batalha com alguns soldados).

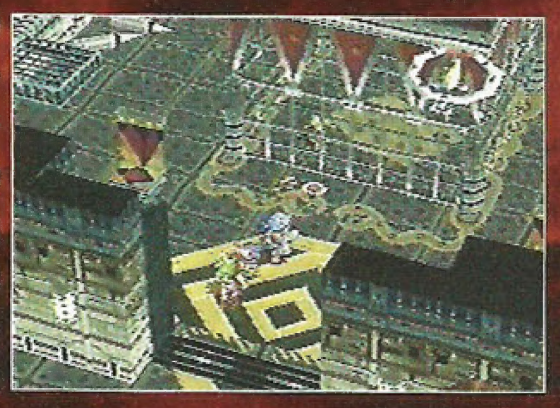
Eventualmente você encontrará o vestiário, onde o grupo encontra Nana, Saki e Mio conversando enquanto se trocam. Elas conversam sobre como faz calor no novo mundo, Saki reclama de estar suada em toda parte (até nas partes... hummm, mais íntimas). Mudando de assunto, elas falam sobre o código da porta que leva para o garoto preso. Saki diz que o código é "cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita" (ela andou jogando algum game da Konami), já Nana afirma que o código é "direita, esquerda, direita, esquerda, baixo, baixo, cima, cima", mas Mio diz que ambas estão erradas e o código certo é "direita, direita, esquerda, esquerda, baixo, cima, baixo, cima". Mio parece ser a mais inteligente, procure memorizar o código dela.



Agora volte até a porta com a trava eletrônica e insira o código de Mio (direita, direita, esquerda, esquerda, baixo, cima, baixo, cima). Como o painel tem os códigos em japonês, confira abaixo a ordem correta que aparece na tela:

Cima: 上
Baixo: 下
Esquerda: 左
Direita: 右

Quando o código é inserido corretamente, Fiena parece estar com ciúmes por Justin ter olhado as Tenentes se trocando para conseguir a combinação, mas ele logo muda de assunto e os três descem para o Basement. O grupo consegue abrir a porta e encontra o garoto preso na jaula. Verifique a manivela ao lado e a jaula será suspendida. O garoto parece estar muito agradecido e oferece três nozes para o grupo (aquelas mesmas que ele ofereceu antes). Justin desconfia, mas eles decidem comer ao mesmo tempo, contando até três. O gosto não parece ser muito bom, pois eles ficam desesperados.



Quando eles se acalmam, se dão conta de que estão entendendo o que o garoto diz, e ele revela que seu nome é Remu e que as nozes são de uma communica tree, um pedaço do "conhecimento da civilização perdida", encontrada em sua vila-natal. Justin diz que não há tempo ali para uma conversa, é necessário encontrar a saída.

Os três, juntamente com o garoto Remu, sobem as escadas de volta para o alojamento. Quando eles atravessam a porta antes travada, dão de cara com a Tenente Saki e alguns soldados. Como ela não vai deixar você passar

(afinal, você escapou de sua cela e traz consigo o sub-humano), só lhe resta batalhar com Saki.

Ela não é uma adversária muito difícil. Saki vem acompanhada de mais três soldados, todos fracos. Use um ou dois ataques que atingem um grupo e você estará livre dos soldados. Saki tem 1000 HP e tem o seu avanço na barra IP bem rápido. Você deve se concentrar em desferir ataques mais rápidos, e não os mais fortes. Com isso, você a manterá atrasada na barra IP enquanto desfere vários ataques. Ela não possui nenhuma investida ameaçadora, então, você não deverá ter problemas.

Ao ser derrotada, Saki deixa cair a Master Key. Pegue esta chave e agora você pode abrir qualquer porta do alojamento militar. Siga para o sul, na direção do Military Camp, mas não suba as escadas ainda, vá para o Save Point ao lado antes disso. Quando o grupo tenta subir, Nana e seus soldados o interceptam e, novamente, você terá de batalhar.

Quase a mesma coisa da batalha com Saki. Nana vem com três soldados fáceis de derrotar, tem um alto HP e avanço rápido na barra IP. Faça o mesmo: destrua os soldados primeiro e use vários ataques rápidos. Nana possui ataques fortes com seu ioiô que atingem todos os seus personagens – apenas tome cuidado com isso.

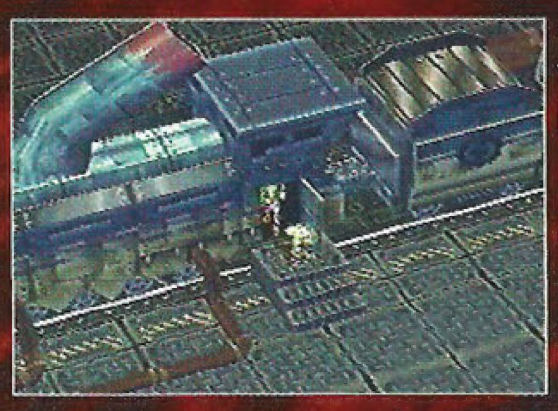
Agora suba para o Military Camp. Recolha os itens por aqui e vá seguindo para a área nordeste, na direção da estação de trem. Antes de chegar no Save Point (o que significa que você ainda não pode usar este Save Point, então trate de salvar o seu progresso antes de vir para cá), Mio aparece e ataca seu grupo.

Aqui é o mesmo esquema: a Tenente Mio e mais três soldados. Use o mesmo esquema das outras duas batalhas, acabando com os três soldados com ataques fortes que acertam o grupo inimigo e depois parta para cima de Mio com ataques rápidos. Ela tem ataques rápidos, mas bem fracos e ainda tem 700 HP, não oferece problemas.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MILITARY CAMP_-_-_-_-_-_-_

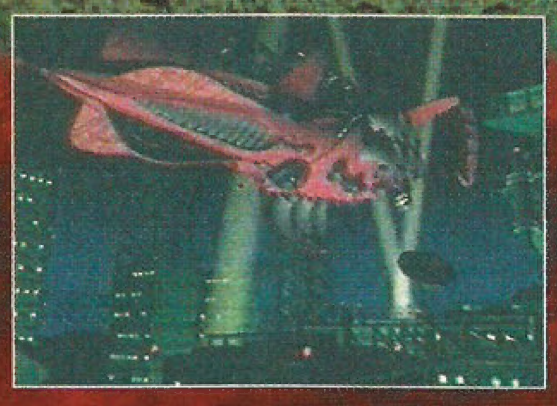
1	Marked Link
2	80 G
3	80 G
4	80 G
5	80 G
S	Save Point

Passando pela última Tenente, você atinge a estação de trem da base militar. Os três entram no trem e Justin, apesar de nunca ter pilotado um trem na vida, tenta escapar da base. E acaba conseguindo.



Enquanto isso, dentro da aeronave do exército de Garlyle... Mullen reflete sobre a fuga dos três e o garoto sub-humano. Leen tenta dizer alguma coisa, mas acaba se calando. Mullen diz para Leen ordenar às Tenentes Nana, Saki e Mio perseguirem os jovens, e que eles devem assistir a perseguição de dentro da nave Grandeur. Leen então prepara a decolagem da nave.

A majestosa nave onde estão Mullen e Leen, Grandeur, um dos símbolos do poder e tecnologia do exército de Garlyle e da Federação de Jule, parte da base.

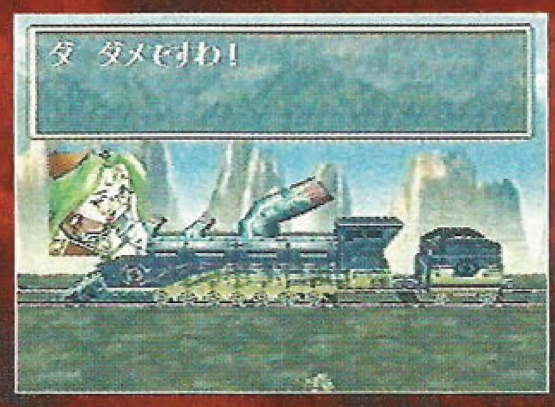


Na manhã seguinte, dentro do trem, Fiena vem dar um bom dia a Justin. Ele passou a noite inteira pilotando a máquina a vapor. Justin diz que quer fazer muitas perguntas a Remu, mas no momento ele está dormindo, assim como Sue. Fiena pede para pilotar um pouco o trem, mas Justin reluta. A caldeira precisa de um pouco mais de lenha, e então o garoto puxa uma alavanca para abrir a portinhola. O trem começa a balançar e então Fiena o alerta de que aquele é o freio. Justin diz que estava só brincando e os dois dão risadas.

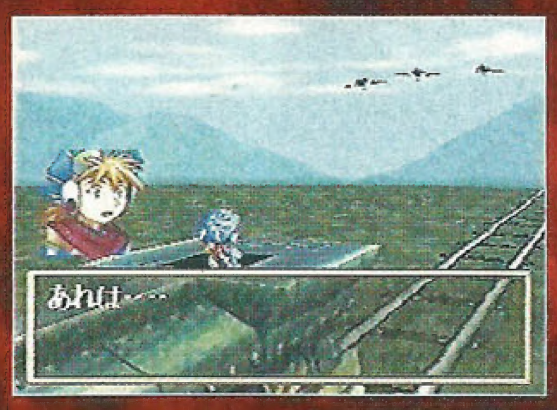
Mais tarde, o grupo se reúne para conversar com o garoto Remu. Justin explica o que é um trem e que há muitas destas coisas de onde ele vem. Depois ele diz que tem uma porção de coisas a perguntar para Remu. O garoto diz que pode responder tudo o que sabe, e então você terá três opções. Com a primeira opção, você pergunta por que Remu estava caído na floresta. Ele responde que estava sendo perseguido por aquelas três mulheres e então caiu no meio do mato e se machucou. Se você escolher a segunda opção, perguntará se o pequeno Remu já viu o Fim do Mundo. Ele responde que já viu a enorme muralha e que sua mãe lhe disse que pessoas viviam do outro lado há muito, muito tempo. Finalmente, com a terceira opção, você pergunta onde vive o garoto. Remu responde que mora na vila de Ruku, um lugar cercado por uma densa névoa. Assim, ninguém consegue atingir sua vila, nem mesmo sair dela, mas ele queria conhecer o mundo. Fiena diz que ele tem potencial para ser um aventureiro, até mais que Justin (he he, era só brincadeira). Remu os convida para a sua vila. Justin conclui que pode descobrir mais sobre o Fim do Mundo lá, e aceita o convite.

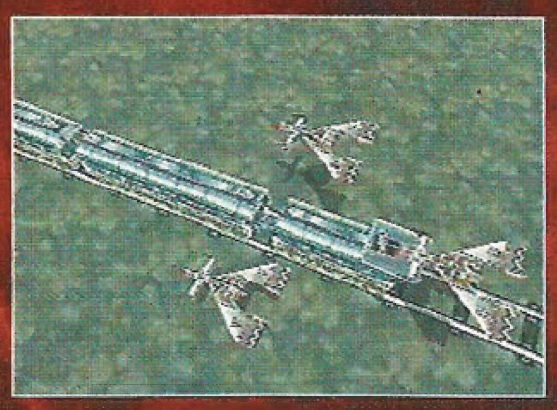
Para atrapalhar o momento de tranquilidade do grupo, um estrondo é ouvido. Justin sai para averiguar o que está acontecendo e descobre que aeroplanos do exército de Garlyle perseguem o trem – e eles não estão pra brincadeira, atiram pra valer. Quando Justin volta para o vagão e corre para voltar à locomotiva, descobre que alguns soldados já penetraram no trem. Agora você deverá enfrentar algumas batalhas com soldados. Você terá de passar por quatro vagões, cada um com uma batalha e um item (no primeiro há um Crimson Herb, no segundo e terceiro há 80 G e no quarto tem uma Military Badge), até voltar ao primeiro vagão.

Os heróis alcançam o vagão da locomotiva e descobrem que os soldados ainda não chegaram até ali. Como os aeroplanos se aproximam rapidamente, eles planejam puxar a alavanca de freio, mas ela está emperrada. Justin então tem outro plano. A tela escurece e logo as Tenentes Nana, Saki e Mio (quem mais você esperava?), juntamente com seus soldados, chegam até a locomotiva, que parece estar vazia. Depois de uma discussão entre as três (pra variar), elas percebem que não há ninguém ali (que brilhante dedução), e então Justin entra pela porta de trás. As três Tenentes ameaçam o garoto e então ele dá o sinal para Sue e Fiena desconectarem o vagão. Elas falam que isso é uma brincadeira de criança, pois basta puxar a alavanca de freio, mas Justin as avisa que ele fez o favor de arrancar a alavanca. Então a locomotiva se separa dos demais vagões e segue em frente, sem rumo, enquanto o restante do trem vai parando com Justin e sua turma.



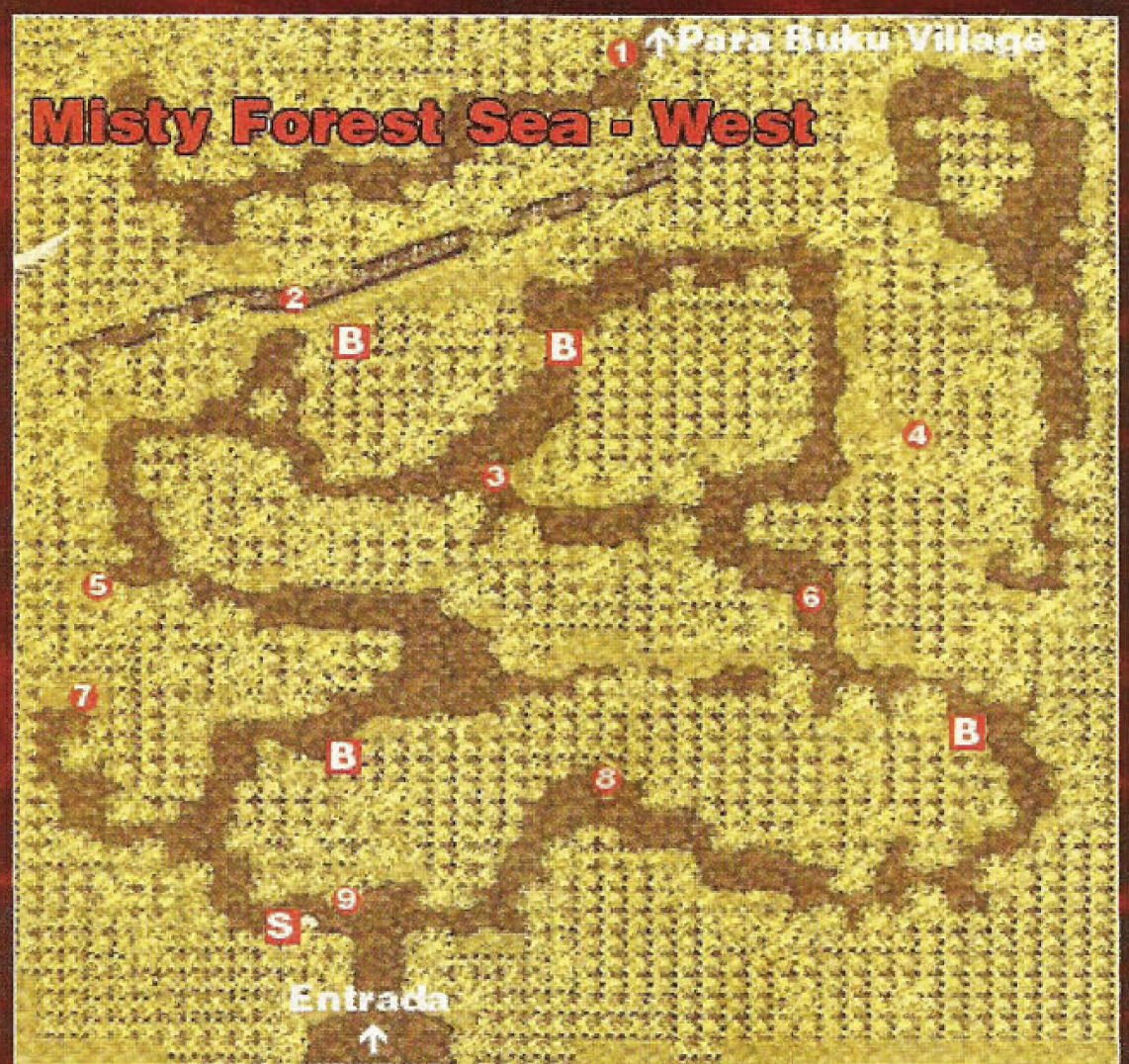
A tropa desembarca em um lugar muito arborizado, uma floresta densa para sermos mais exatos. A névoa pesada impede que se enxergue e, apesar de a vila Ruku estar perto, é arriscado prosseguir sem visibilidade, pois eles se perderiam facilmente. Remu diz que isso não é problema, en-





quanto eles estiverem com um nativo de Ruku. Então ele faz a névoa se dissipar, usando uma noz chamada fog-lifting, e usando sua flauta para avisar de sua chegada aos habitantes da vila. Remu então parece bem empolgado em voltar para a sua casa e corre na direção da vila, deixando seus amigos para trás.

Agora você deverá atravessar a Misty Forest para poder chegar na vila de Ruku. Como Remu já teve o trabalho de aliviar a neblina, esta tarefa não será muito difícil. Apenas siga sempre para norte e colete os itens que encontrar, enfrentando algumas batalhas no caminho.



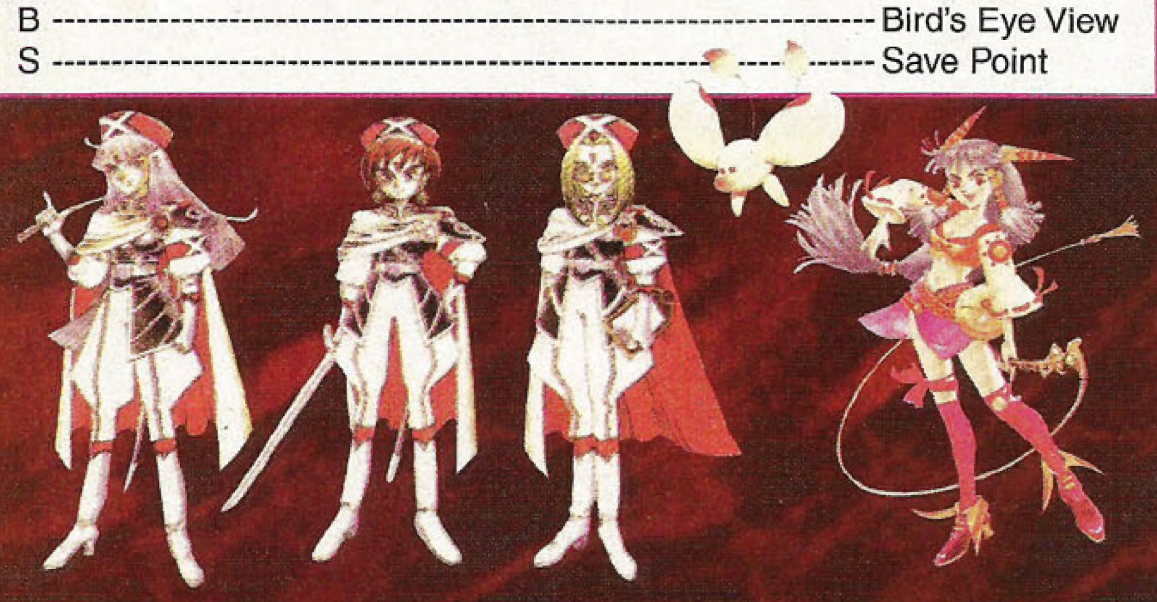
Capítulo 11
Garlyle atrás das Pedras

SUMÁRIO:

A vila de Ruku é a terra-natal de Remu, habitada pelos descendentes dos Enjools. O chefe da vila diz que, apesar de Justin ter ajudado Remu, ele não pode ficar na vila sem a permissão do Deus da Luz (Koujin, ou Light God). Justin adquire esta permissão buscando a garrafa que está em frente da imagem do tal Deus, no topo da montanha. Pela noite, o exército de Garlyle sobrevoa a vila, perseguindo os fugitivos e atrás da pedra no topo da montanha, perto de Ruku. Leen é mais rápida que Justin e sua turma, e chega no topo primeiro, prestes a adquirir a pedra para o exército. Justin faz um pulo incrível da beira da montanha para a pedra que está sendo levada pela aeronave Grandeur, e sua Pedra Espiritual começa a reagir com a tal pedra maior, mandando parte dela (e ele mesmo) de volta para o chão. As coisas vão de mal a pior quando Fiena descobre e revela que Leen realmente é sua irmã. O chefe da vila fica agradecido pelo ato heróico de Justin, e indica aos heróis o caminho para o próximo objetivo, a colossal muralha do Fim do Mundo, que só pode ser alcançada atravessando o nebuloso Mar de Árvores.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MISTY FOREST SEA - WEST_-_-_-_-_-_-_

1	90 G
2	90 G
3	270 G
4	90 G
5	90 G
6	Baobab Nut
7	Henahena Herb
8	90 G
9	90 G
B	Bird's Eye View
S	Save Point



_-_-_-_-_-_-_MAPA DE RUKU VILLAGE_-_-_-_-_-_-_

1	Casa 2
2	Godlight Okra
3	Casa 1
4	Shop
5	Casa de Remu
6	Casa do Chefe da Vila
7	Bone Pit
8	Casa 3
9	Casa 4
S	Save Point

RUKU VILLAGE

Quando você adentra a vila, Remu vem lhe dar as boas vindas, dizendo que já falou a todos sobre você e que o líder da vila deseja vê-lo.

Ruku Village é um lugar bem calmo, coberto por uma fina névoa e com os habitantes descendentes da civilização Enjool. Explore o local e fale com todos. Na casa de Remu você pode encontrar um baú para depositar ou retirar itens. Há também um shop com novas armas e armaduras para você renovar seu arsenal.

Depois de fazer um reconhecimento na vila, siga para a casa do chefe. Ele dirá que está muito agradecido por tudo o que você fez por Remu, mas que você não pode ficar muito tempo na vila, afinal, você é humano e o Deus deles, o Deus da Luz, não iria gostar nada da idéia. Quando Justin insiste em passar um tempo ali, o líder de Ruku diz que, pelos seus feitos, você pode realizar uma tarefa que o faça ser reconhecido pelo Deus como um habitante de Ruku. Ele diz que você precisa subir a Montanha do Deus da Luz (Koujin no Yama, ou God Light Mountain), chegar até a imagem Dele e trazer o vinho sagrado até a vila.

Isso não será uma missão muito difícil. Não se esqueça de comprar os novos equipamentos antes de partir para a montanha. Então, siga para noroeste da vila, salve o seu progresso e recupere-se no Save Point e atravesse o portão que leva até o pé da montanha.

Agora você terá se subir até o topo através da God Light Mountain - Base. O caminho até lá não é muito comprido, basta enfrentar alguns inimigos, mas, como a área é grande, compensa explorar um pouco para pegar bons itens e ganhar também alguns níveis.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE LIGHT GOD MOUNTAIN - BASE-_-_-_-_-_-_

1	100 G
2	100 G
3	100 G
4	100 G
5	100 G
6	100 G
7	Soul Herb
8	Mahi Talisman
9	Untangle Spell
B	Bird's Eye View

No topo da montanha (God Light Mountain - Summit), você não encontrará mais inimigos, apenas uma curta subida até o seu objetivo. Porém, neste pequeno terreno, você encontrará uma porção de itens bons. Colete tudo e vá até em frente da imagem de pedra. O grupo encontra a garrafa de vinho de que o chefe da vila falou. Agora é só voltar para a vila de Ruku com o vinho sagrado em seu poder.

Voltando para a vila, vá para a casa do chefe. Ele explica que agora você pode descansar na vila antes de prosseguir sua jornada. Justin e companhia ainda falam com o líder de Ruku sobre a muralha do Fim do Mundo, a civilização Enjool e os Kouyokujin.

_-_-_-_-_MAPA DE LIGHT GOD MOUNTAIN - SUMMIT_-_-_-_-_

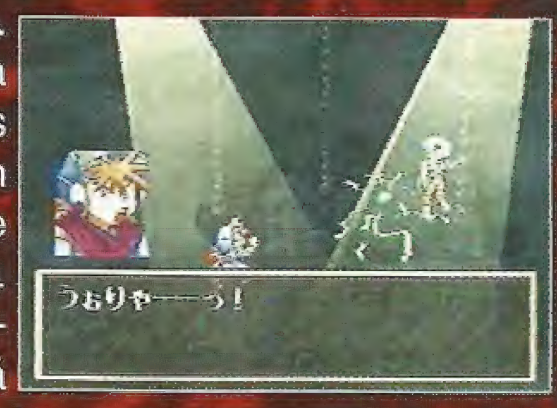
1	100 G
2	100 G
3	100 G
4	300 G
5	Mist Splitter
6	Gauntlets of Truth
7	Revive Herb
8	Godlight Charm
9	Godlight Wine

Como você deve descansar por aqui, vá até a casa de seu anfitrião, Remu. A mãe do garoto agora serve como um Save Point (escolha a primeira opção para jantar). Durante a refeição, o grupo discute sobre as novas aventuras que eles vão encarar na grande muralha.

Mas enquanto eles comem sem suspeitar de nada, algo está se passando na grande aeronave do exército de Garlyle. Mullen diz que o local visado está próximo e que os objetivos do General Bahl estão tão perto de se realizarem. Leen promete a Mullen que ela vai conseguir obter o "objeto".

Durante a noite, a gigantesca Grandeur sobrevoa a vila de Ruku e vai na direção da Montanha do Deus da Luz. Quando nossos heróis saem da casa de Remu, percebendo o alvoroço que se passa lá fora, descobrem que a nave encobre o firmamento e segue na direção da montanha. O garoto conversa com o líder da vila, que está em frente a sua casa, reunido com alguns outros habitantes, e diz que vai averiguar o que o exército de Garlyle pretente.

Siga para o pé da montanha (noroeste da vila). Para chegar até o topo, você terá que enfrentar algumas batalhas (não muito difíceis) com soldados de Garlyle. Ao atingir o topo, Justin corre e descobre que aquela garota de cabelos prateados do exército está levando a imagem de pedra suspendida pela aeronave. A garota reconhece Justin, e fica estarrecida quando percebe que ele está com Fiena, que na verdade é sua irmã. Fiena fica igualmente espantada quando reconhece na Tenente Leen a figura de sua irmã (ela sabia que sua irmã estava no exército, mas não esperava isso). Surpresos também, diante da inesperada revelação, ficam Sue e Justin. Leen então diz que ERA a irmã de Fiena, mas agora pertence ao exército de Garlyle, como Tenente Leen, sob o comando do Tenente Mullen. Fiena tenta impedir que sua irmã leve a imagem do Deus da Luz, mas é em vão. Leen diz que deve levar a pedra, que é parte do plano de Garlyle. Quando a oficial já está levando a pedra pelo ar, Justin dá um salto incrível e consegue alcançar a imagem suspendida. Ele tenta impedir que Leen leve o artefato, dizendo que é uma imagem do Deus da Luz, pertencente à vila de Ruku. Leen rebate, dizendo que a pedra agora pertence ao exército de Garlyle, e que fará qualquer coisa em nome de Mullen. Ela então revela que a pedra é uma Pedra Espiritual, e Justin se espanta. Quando a Tenente está prestes a afastar o garoto com sua espada, o amuleto de Justin começa a brilhar em sintonia com a grande pedra suspendida. A imagem então se quebra ao meio, levando Justin também. Leen fica surpresa com o brilho do amuleto de Justin, e conclui que só pode ser também uma Pedra Espiritual.



Depois do ocorrido, dentro da nave, Leen reporta ao

Tenente Mullen os fatos incomuns que se passaram. Ela informa que a Pedra Espiritual foi obtida com sucesso, mas parte dela foi destruida, aparentemente em razão do brilho emitido pelo amuleto de Justin, que reagiu em conjunto com a grande pedra. Mullen parece receber a notícia com satisfação, e espera ansiosamente pelo seu próximo encontro com o garoto Justin.

O corajoso garoto se encontra caído em uma parte da floresta. Fiena e Sue rapidamente o encontram e ele diz que está tudo bem, mas, infelizmente, a imagem do Deus da Luz foi levada. Voltando para o topo da montanha, os habitantes estão reunidos em volta do que restou da imagem. Justin se desculpa por não ter sido capaz de evitar que a imagem de pedra fosse levada. O chefe da vila diz que não há do que se desculpar, que o Deus da Luz deve estar muito agradecido pelo ato corajoso de Justin. Em seguida, o chefe dá para Justin uma Fog-Lifting Nut (lembra aquela que Remu usou para poder entrar na vila?), para que o garoto e seu grupo possa prosseguir pelo nebuloso Mar de Árvores na direção da grande muralha.

Capítulo 12
O Fim do Mundo

SUMÁRIO:

A Grande Muralha é a terceira ruína na agenda de Justin, e é de longe a mais espetacular. Ela é realmente colossal, com centenas de metros de altura e literalmente dividindo o mundo em dois em sua largura. Depois de muitas noites de escalada na enorme estrutura, os três finalmente alcançam o topo, apenas para descobrir uma... máquina bastante incomum. Antes que você possa dizer "Cuidado com esta coisa voadora, Sue", a garotinha de oito anos com cabelos púrpureos favorita de 11 entre 10 jogadores é agarrada pela tal geringonça e jogada para o outro lado da muralha (daquela altura!). Fiena e Justin são arremessados da mesma maneira, e despertam para descobrir que estão com um membro a menos, e em um "jardim" muito diferente.

WORLDWALL

Seu destino, finalmente, é a Grande Muralha. Contudo, para chegar lá, você precisa cruzar a densa Misty Forest Sea, algo impraticável sem ajuda de mágica. Por sorte, Justin possui a Fog-Lifting Nut, dada a ele pelo chefe da vila de Ruku.

Siga para o mapa geral e entre na Misty Forest Sea. Ao entrar, uma névoa pesada cobre o lugar, prejudicando totalmente a visibilidade. Justin então resolve utilizar a noz mágica recebida pelo chefe.

_-_-_-_-_-_MAPA DE MISTY FOREST SEA - EAST 1_-_-_-_-_-_

1	90 G
2	90 G
3	90 G
4	90 G
5	90 G
6	90 G
7	270 G
8	270 G
9	Crimson Herb
10	Revive Herb
11	Chorura Flower
12	Chorura Flower
13	Baobab Seed
S	Save Point
B	Bird's Eye View

Toda a floresta emana um brilho que cega, mas quando os três recuperam a visão, percebem que a neblina suavizou, restando apenas uma leve névoa pela floresta. Agora que o caminho está livre, basta prosseguir floresta a dentro. Os piores inimigos aqui são as serpentes fantasmas, que fazem a magia Hyuu sobre seu grupo; tome cuidado com eles.

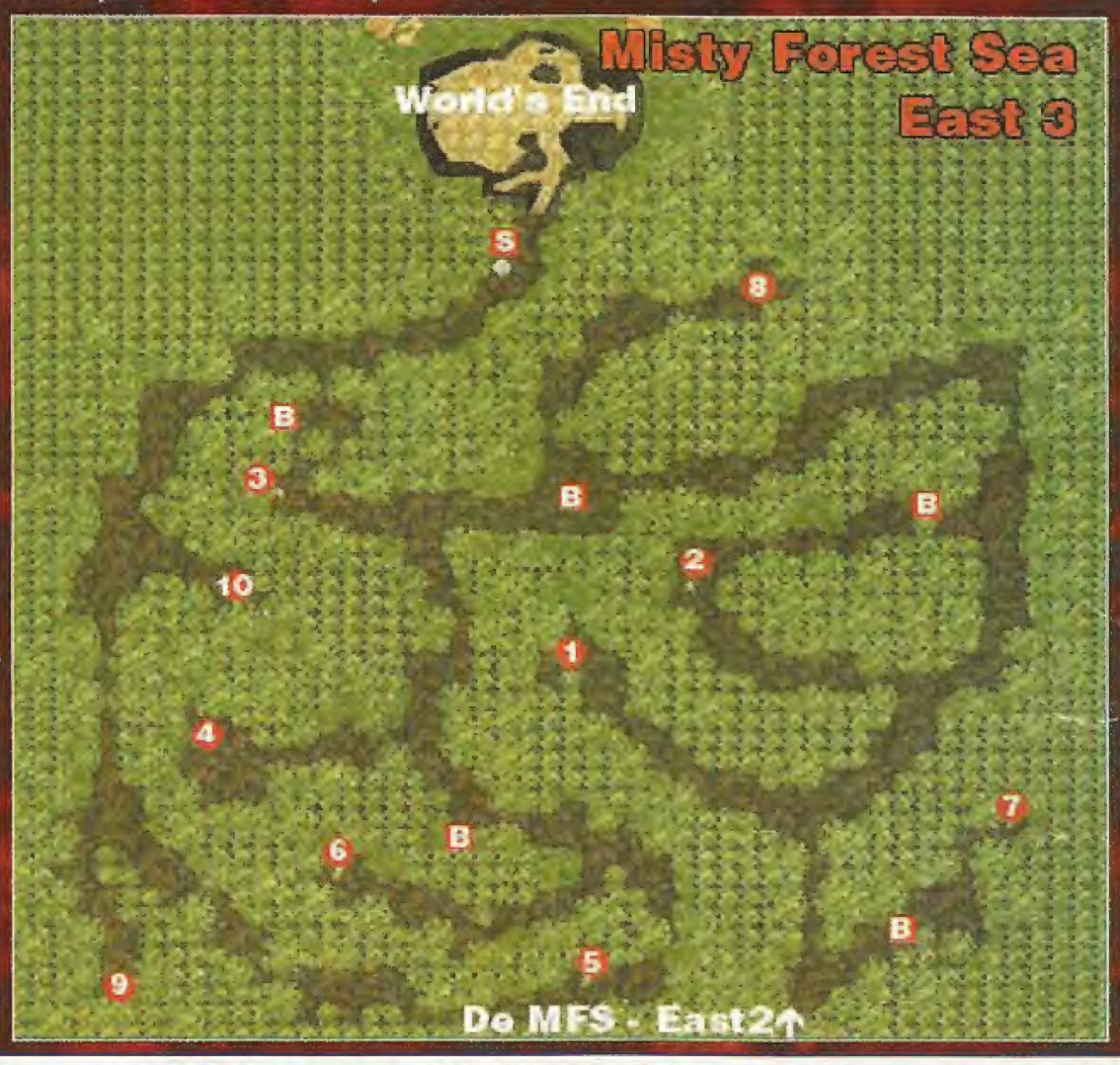
Ao chegar em um local mais tranquilo (mais precisamente, no Save Point de Misty Forest Sea 2), o grupo resolve erguer um acampamento para passar a noite.

Durante a refeição, Sue comenta que, apesar de já ter andado um bocado, ainda parece restar muito para chegar até a muralha. Justin anima a pequenina, e depois toca no assunto da irmã de Fiena, Leen. Fiena fica em silêncio por um instante, e em seguida diz que nunca esperava encontrar sua amável irmã desta maneira, e ela ainda está atrás das Pedras Espirituais; Fiena imagina o que sua irmã está pretendendo. Sue e Justin tentam levantar o astral de sua companheira, dizendo que ela não deve ser uma má pessoa, mas sim os seus superiores, que lhe dão as ordens. Fiena se reanima, diante da aventura iminente, e dá boa-noite aos seus amigos... e a sua irmã.

_-_-_-_-_-_MAPA DE MISTY FOREST SEA - EAST 2_-_-_-_-_-_

1	90 G
2	90 G
3	90 G
4	90 G
5	270 G
6	Smirna Herb
7	Story Staff
S	Save Point
B	Bird's Eye View

No dia seguinte, o grupo prossegue pela floresta. Ao chegar em um rio que transborda e invade boa parte do caminho, formando um grande lago. Estranhamente, eles conseguem andar por sobre a água, e descobrem que o lago é uma miragem. Basta atravessar o rio (que é verdadeiro) pela pedra que forma uma ponte.

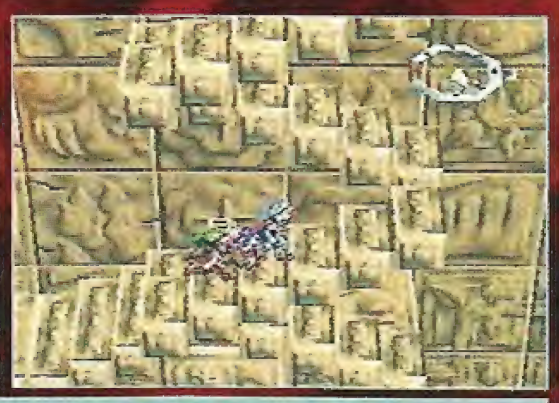


_-_-_-_-_-_MAPA DE MISTY FOREST SEA - EAST 3_-_-_-_-_-_

1	90 G
2	90 G
3	90 G
4	90 G
5	90 G
6	90 G
7	Healthy Carrot
8	Smirna Herb
9	Baobab Seed
10	Fast Attack
S	Save Point
B	Bird's Eye View

Após mais alguma caminhada, os três aventureiros chegam perto de um pequeno morro. Fiena aponta para o alto, pasma. Quando, eles sobem um pouco mais para ver o que Fiena apontava, se deparam com algo que, até agora, eles apenas tinham sonhado: a Grande Muralha, que some de vista para ambos os lados e desaparece entre as nuvens lá no alto. Os três ficam boquiabertos com a grandeza da enorme barreira. Fiena e Sue questionam se realmente é possível escalar a muralha. Justin, como sempre, empolgado di-

ante de uma aventura, diz que nada é possível para um aventureiro, e, já que eles conseguiram chegar até ali, subir é uma obrigação!

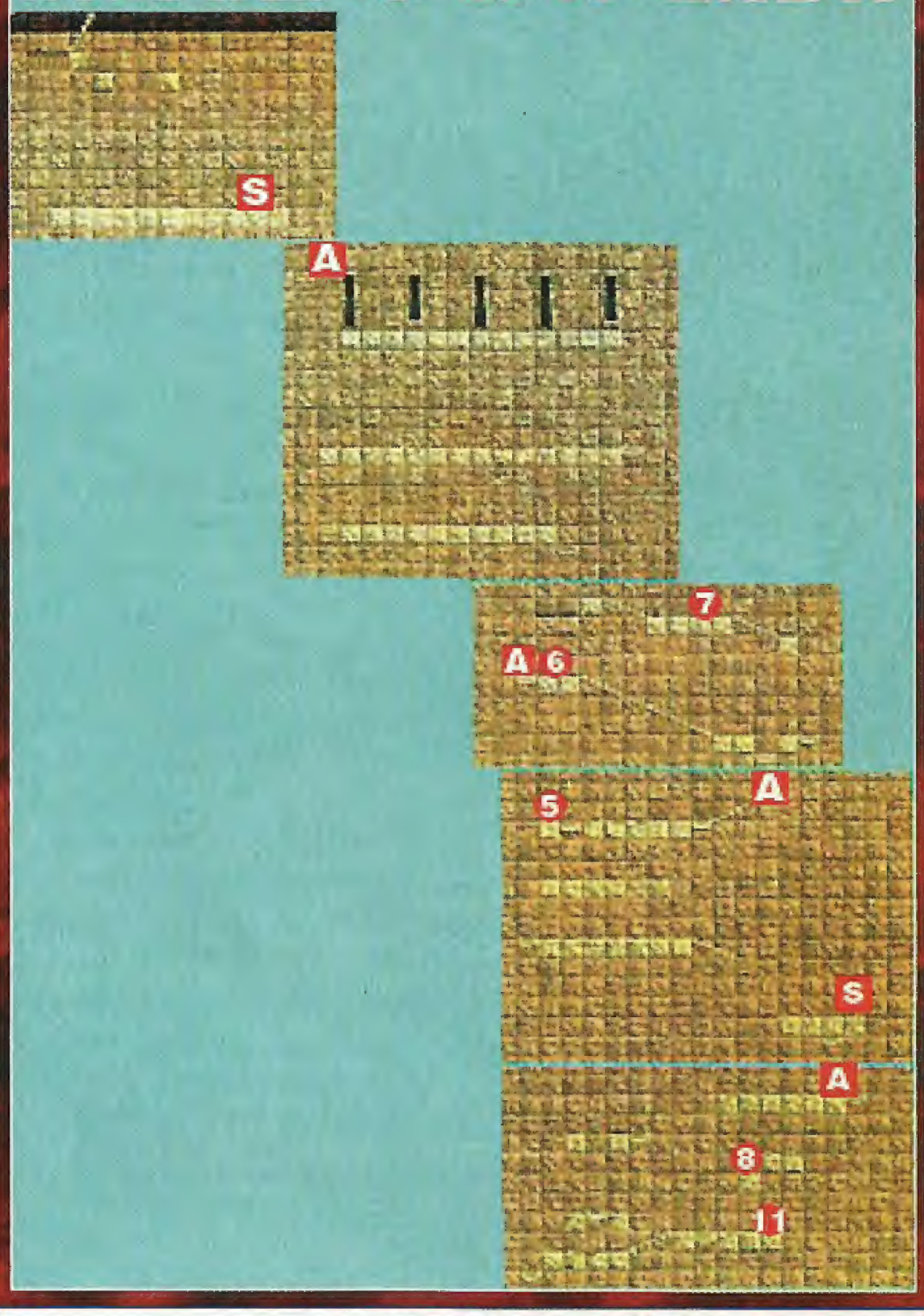


E então tem início a incrível subida. Esta jornada não será fácil, é uma escalada cansativa, com diversas armadilhas, como chãos que se abrem, plataformas muito finas, mecanismos que se ativam para derrubar pedras em você e blocos que podem esmagar seus personagens. Além disso, vários inimigos estão sempre prontos para atrapalhar o seu caminho. Para animá-lo, há também vários inimigos durante sua caminhada, mas muitos deles estão em lugares de difícil acesso.

Quando o grupo atinge uma plataforma mais ampla que as outras já passadas, resolvem fazer um acampamento para descansar. Durante o lanche improvisado (onde eles carre-

World Wall - 1º ao 5º andares

World Wall - 5º ao 10º andares



_-_-_-_-_-_MAPA DE WORLD WALL - 1º AO 10º_-_-_-_-_-_

1	110 G
2	110 G
3	110 G
4	110 G
5	110 G
6	110 G
7	110 G
8	110 G
9	Movement Seed
10	Fast Attack
11	Pickle Stone
12	Soundless Orb
13	Tempest Knife
14	Gauntlets of Truth
S	Save Point
A	Action Point

gam todo aquele acampamento?), Sue diz que a subida foi longa, e parece nunca acabar. Justin diz que, não importa a altura, a muralha deve ter um topo, e que eles irão alcançá-lo, não importa o quanto tenham de se esforçar e o quanto demore. Ele diz ainda que Gantz e Jin nem devem imaginar o quão longe eles chegaram. Fiena se espanta, e pergunta se eles são pupilos do velho Jin. Sue diz que não, mas pergunta como Fiena conhece Jin. Ela diz conhecê-lo pela sua fama, mas hoje ele já está aposentado. Depois da conversa, é hora de dormir para mais um dia de escalada.

Ao acordar, use o baú e o Save Point se precisar e prossiga. Continuando a subida, as coisas parecem ficar cada vez mais complicadas, como se tudo fosse preparado para evitar a chegada de qualquer um ao topo. Pelo caminho, enquanto o chão vai sumindo e o panorama vai se confundindo com as nuvens, a luz do dia vai ficando cada vez mais fraca. Além das armadilhas costumeiras, você encontrará guardiões de pedra que tentam impedi-lo de prosseguir, blocos que o empurram para fora das plataformas e pássaros de rocha. Em mais um andar, você vai se deparar com morcegos e um vento que vai ficando cada vez mais forte. Eventualmente, depois de mais um dia de subida estafante, nossos heróis encontram outra plataforma segura para montar um acampamento.

Durante a refeição, Sue e Fiena se mostram um pouco desanimadas, de tanto subir, subir, e ver só a mesma coisa: apenas uma grande muralha de pedra; será que tem mesmo um topo? Justin levanta os ânimos, lembrando das palavras de Jin (mantenha seus olhos nas provas à frente e você terá tudo o que deseja), e dizendo que aventureiros nunca desistem. Hora de descansar.

Quando você se levantar, antes de seguir muralha acima, use o baú e o Save Point. Mecanismos cada vez mais engenhosos estão prontos para impedirem o seu progresso. Só para citar alguns, há luzes que ativam blocos que caem em sua cabeça, uma raio laser que corta sua plataforma e grandes braços mecânicos que esmagam quem passa perto. Em certo ponto, você deverá enfrentar mais três pássaros de pedra de uma só vez (tarefa simples), e então o seu grupo pisa em um botão que ativa uma fantástica seqüência, que demonstra a tecnologia e engenhosidade de quem construiu tal muralha. Com isso, o caminho para você prosseguir se abre, e o grupo chega até mais uma área segura para acampar.

Os três mais uma vez param para comer. A subida está ficando tão cansativa que até o próprio Justin, quem diria, está ficando desanimado. Ele pensa se a muralha realmente tem um topo. Fiena fica surpresa com tal incerteza por parte de Justin, que sempre está animado para subir, subir, subir. Os dois começam a discutir, Justin dizendo que agora é diferente, que isso já foi longe demais, e que é hora de voltar para casa, pois eles já fizeram o melhor que podiam, enquanto Fiena rebate, afirmando que aventureiros nunca desistem, e que foi ele próprio quem disse isto, e que ele mesmo a fez lembrar do verdadeiro significado e da diversão de ser uma aventureira. Fiena consegue convencer Justin de continuar, e os três decidem trabalhar juntos para chegarem ao topo.

No dia seguinte, o grupo é acordado por algo que parecia ser impossível, e mesmo assim é inegável. Apesar da hora do dia, e do fato de que o sol deveria estar escondido do outro lado da muralha, alguns raios de sol os iluminam, penetrando de um lugar ali perto. Eles estranham o fato, pois até agora o sol só podia ser visto depois do meio-dia, no

entanto, seus raios brilham diante dos olhos dos três. Quando eles correm para verificar, descobrem que finalmente atingiram o topo e, para sua surpresa, realmente não há fim do mundo. Justin, Fiena e Sue ficam a observar, maravilhados, por um longo tempo, enquanto o sol surge imponente sobre o horizonte, iluminando tudo o que a vista alcança com uma luz dourada de extrema beleza.

Depois de um indeterminado período de tempo, eles viram seus olhares e deparam com uma máquina muito estranha se movendo no centro da muralha. Sue corre até a ponta da grande barreira para observar melhor o outro lado, e faz uma oportuna pergunta: "Bem, nós conseguimos chegar até aqui, mas como é que a gente vai fazer para descer?". Então, uma bizarra máquina voadora aparece e carrega Sue, levando-a para o outro lado e... soltando-a antes que Justin e Fiena pudessem fazer alguma coisa. Outras duas máquinas voadoras chegam e agarram os dois restantes com suas garras antes que eles pudessem ter qualquer reação. Bem, Fiena diz "onde você pensa que está tocando, me solta", enquanto Justin apenas grita para as máquinas os soltarem. Obedientemente, as máquinas levam os dois para sobre as nuvens que pairam do outro lado, escondendo o chão, e sobrevoam por alguns segundos. Os dois então mudam imediatamente de opinião e ordenam – não, pedem pelo amor de Deus – para que as máquinas não os soltem. Elas devem ser meio temperamentais, e resolvem dar uma de rebeldes, fazendo exatamente o contrário: soltam os dois para a vasta (e profunda) imensidão lá embaixo.

Capítulo 13
Vida do Outro Lado

SUMÁRIO:

O Flying Dragon Valley é a próxima parada (obrigatória) em sua jornada. Com algumas formas de vida vegetal realmente grandes e inimigos de dificuldade média, é uma tarefa um pouco complicada andar por aqui apenas com dois personagens, já que Sue foi separada de Justin e Fiena. Os dois acabam encontrando Pooey, que os guia para a morada de um nobre guerreiro Gadwin (38). Justin imediatamente suspeita que o brutamontes está ferindo Sue (na realidade, que ele a está comendo, mas ficaria difícil explicar isso no bom sentido), e o desafia para um duelo (lembranças do tempo de Gantz?), o qual ele perde... e feio. Ele desperta (Justin realmente tem um talento nato para ser espancado) e descobre que Sue, na verdade, está muito bem, e se desculpa com o grande espadachim por ter agido antes de perguntar o que se passava. Gadwin aceita suas desculpas e se oferece para escoltá-los para a vila de Daito. Ao pedido de Sue (ela realmente gosta de Gadwin), Justin concorda e dá as boas vindas ao quarto membro do grupo. Próxima parada, vila de Daito!

FLYING DRAGON VALLEY

Uma visão solitária imagem de uma montanha de pedra se ergue em meio a um tapete de vegetação horrenda é a única coisa que se destaca no que parece ser um mar de sonhos caóticos. Contudo, estranhos barulhos começam a soar por todas as partes, e o que parecia incerto começa a tomar forma novamente...

Fiena e Justin estão juntos, sobre uma folha gigante. Ela está receosa pelo que aconteceu, e tenta acordar Justin. Quando este desperta, Fiena lhe

agarra com força e diz que não sabia o que faria se ele tivesse morrido. Depois de recuperar o fôlego, os dois olham ao redor e observam o estranho lugar em que estão, dando-se conta de que estão do outro lado da muralha. Justin dá pela falta de Sue, e os dois resolvem procurá-la.

Ao descer da folha, você está no primeiro nível do Flying Dragon Valley, e tem acesso logo de cara a um baú e

_-_-_-_-_-_MAPA DE FLYING DRAGON VALLEY 1_-_-_-_-_-_

1	360 G
2	Antidote Herb
3	120 G
4	Bomb Spike
5	360 G
6	120 G
7	Chorura Flower
S	Save Point
B	Bird's Eye View
K	Storage Area

um Save Point. Sempre que necessário (e pode ter certeza de que será), lembre-se de retornar a este Save para poder se recuperar.

Fiena e Justin, sem outra escolha, partem mata a dentro para descobrir onde está a pequena Sue, mas deparam com coisas que nunca viram, pertencentes ao mundo desconhecido. Uma vegetação bizarra toma conta do lugar, onde flores gigantes e plantas carnívoras oferecem perigo a cada passo. O lugar parece estar vivo, a própria vegetação aparenta se mover com vontade própria e feras bestiais aumentam os riscos de se caminhar na floresta.

Desbravando os caminhos pela densa e viva vegetação, Fiena e Justin encontram algo que não parece pertencer àquele ambiente tenebroso. A apreensão aumenta quando eles descobrem que o objeto é um sapatinho de Sue. Já prevendo o pior, eles seguem em frente, esperando encontrar a pequena garota por perto.

Em meio a miríade de ruídos estranhos, os dois ouvem um familiar e benvindo som.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FLYING DRAGON VALLEY 2_-_-_-_-_-_-_

1	120 G
2	Sue's Shoe
3	Revive
4	Vaccine
5	Magic Fruit
6	120 G
B	Bird's Eye View

É Pooey, que tenta desesperadamente dizer algo para os

dois, que não entendem nada com a afobação do bicho. Pooey então corre para um lugar, como se quisesse que Fiena e Justin o seguissem, e é exatamente isso que eles fazem.

Eles chegam até uma área aberta, com uma estranha moradia em meio ao selvagem ambiente. Ao lado da casa, um caldeirão está no fogo, borbulhando. Pooey pára e começa a girar em volta do caldeirão. Quando Justin e Fiena chegam mais perto, percebem que a bolsa de Sue está ali do lado. Eles já imaginam que Sue foi pra panela, quando aparece um homem enorme, vestindo uma armadura pesada. Os dois logo correm para inquirir o homem a força sobre o que aconteceu com Sue. Justin pergunta se o caldeirão pertence a ele e onde está o que tinha na panela. O homem rudemente responde que, se tinha algo no caldeirão, ele já comeu. Incapaz de suportar a idéia de ter sua

pequena amiga devorada, Fiena desmaia. Justin corre até ela e, na conseguindo despertá-lo, corre até o homem com ódio no olhar e determinado em fazê-lo virar pó. O homem acha interessante a idéia de um duelo, empunha sua espada, habilidosamente faz posição de confronto e se apresenta como o Cavaleiro de Daito, Gadwin.

Você terá de enfrentar o poderoso cavaleiro numa batalha homem a homem, somente ele e Justin. Qualquer coisa que você faça não o afetará nem um pouquinho, então não gaste suas forças em vão, apenas ataque normalmente. Quando Gadwin enjoa-se de ficar se defendendo, ele usa sua suprema técnica de ataque: o Ryuujinken (Dragon Position Sword), e tira 9999 do HP de Justin de uma só vez.

Ao recobrar a consciência, Justin vê Fiena e Sue diante dos seus olhos. Espantado, ele pergunta o que Sue está fazendo ali, ela não tinha virado sopa? Uma mulher de olhar caloroso e preocupado que estava ali sentada esclarece a Justin que aquilo era só a sopa preferida de Gadwin, uma sopa de Dragão Voador. Sue explica que Gadwin e a Dra. Alma (esta mulher) salvaram-na da floresta, e que Alma vem sendo como uma mãe para ela. A Doutora explica que vive na vila de Daito, ali perto. Neste momento, Gadwin sai de sua estranha casa em forma de peixe para conversar com o grupo. Ele elogia as habilidades com espada de Justin, e diz que foi bom ter uma batalha assim depois de tanto tempo. Quando a conversa começa a ficar interessante, Alma parece querer voltar para Daito com uma certa pressa. Ela explica que é por causa das constantes chuvas, pois as pessoas na vila começam a desmaiar e sua presença é indispensável para ajudar os habitantes, partindo sem mais demora.

Durante aquela noite, os quatro se reunem em volta da fogueira para uma conversa. Justin se desculpa com Gadwin por ter partido para cima dele sem antes saber o que se passava. Fiena diz estar ainda mais impressionada, pois jamais imaginou que houvesse algo do outro lado do Fim do Mundo, e agora encontra até seres vivos. Gadwin diz que vive recluso ali para treinar. O grupo resolve perguntar algo sobre o novo território para Gadwin. Quando inquirido sobre o Alento, o homem diz não saber que lugar é este, mas se eles querem ruínas Enjool, há uma ao sul. Ao ouvir isso, os olhos de Justin até brilham, e ele quer partir imediatamente, mas suas amigas dizem para ele se acalmar, e Gadwin diz que o lugar é muito longe, melhor seguir para Daito antes, para se preparar para uma longa viagem. Quando você pergunta sobre Alma, ele diz que ela é apenas sua amiga de infância e que ela bem ocupada ultimamente por problemas em Daito, mas fala que não é bom em contar longas histórias e que vai levá-lo até lá em breve. Se você perguntar que lugar é este em que vive Gadwin, ele diz que é o lugar mais próximo do Fim do Mundo e o mais perigoso também (assim como a Misty Forest Sea, do outro lado). Justin promete retribuir um dia por ter salvado Sue. O homem então pergunta se esta é uma promessa de homem para homem, e você deve responder a segunda opção para concordar com ele e faze-lo feliz. Fiena tem um mau pressentimento sobre essa promessa. Justin e Gadwin então se consideram amigos, e o homem vai levá-los até a vila de Daito amanhã. Por enquanto, é hora de dormir.

Capítulo 14
Chuva Mortal

SUMÁRIO:

A chuva começará a cair na vila, e está sendo causada por alguns monstros que roubaram um valioso artefato do generoso povo de Daito. Ao pedido do chefe da vila, nosso herói concorda em recuperar o artefato da fortaleza dos inimigos no topo da Monsoon Mountain. Depois de algumas aventuras perigosas, o causador disso tudo é derrotado, e o tesouro, um tridente mágico, é recuperado. A torre desaba ao chão e todos pensam que Justin morreu. Gadwin consegue escapar com Fiena e Sue nos braços, e Fiena começa a chorar desesperada, pensando que ela perdeu Justin para sempre (sinal de que ela está começando a amá-lo). Felizmente, Justin levanta dos destroços da torre, machucado, mas vivo. Depois de gritar com ele para tomar mais cuidado, Fiena emocionada abraça Justin, feliz por ele estar vivo.

Gadwin fica impressionado pela coragem de nosso herói, e observa que a chuva parou e o tridente deve ser levado de volta para Daito. Eles retornam e recebem as boas vindas e agradecimentos, e Gadwin pede que Justin seja aquele que retornará o tridente ao seu lugar original, já que ele adquiriu a honra muitas vezes para fazer isso. Então eles viajam para a maluca vila de Ganbo.

Ponto de dúvida comum: a Monsoon Tower é extremamente confusa. Apenas lembre-se que certas ações em certos lugares causam efeitos em salas ou lugares que você não pode ver ou ainda não visitou.

DAITO LAKE

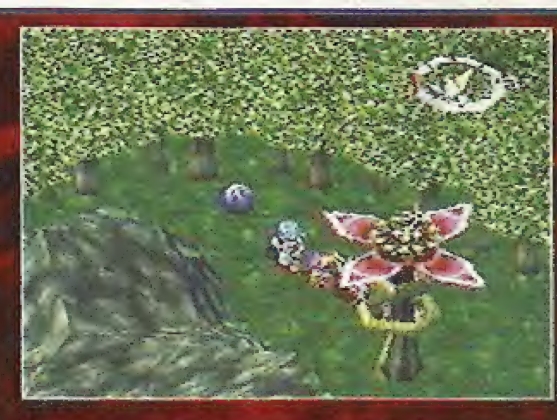
Depois da noite na casa de Gadwin, todos se preparam, pela manhã, para prosseguir pelo Flying Dragon Valley, na direção da vila de Daito. Basta você passar mais duas áreas (uma tarefa agora bem mais fácil, já que você está com Sue de volta ao seu grupo e também com a ajuda do poderoso Gadwin, em nível 30!), e você chegará até o mapa, então é só seguir para Daito.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FLYING DRAGON VALLEY 3_-_-_-_-_-_-_

1	120 G
2	Strength Seed
3	Flame Charm
4	120 G
5	120 G
6	Mana Egg
7	120 G
S	Save Point

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FLYING DRAGON VALLEY 4_-_-_-_-_-_-_

1	120 G
2	360 G
3	Mana Egg
4	120 G
5	120 G
6	Noronoro Herb



Chegando na vila, Gadwin, com pressa, vai falar com o líder e diz para você dar uma volta por Daito enquanto isso. Ele conversa sobre a chuva, que parece preocupar muito o chefe de Daito, por alguma razão desconhecida, ainda...

Se você for para o hotel, encontrará um coelhinho bonitinho (que Sue adora logo de cara). Este se apresenta como Gid, da raça Moge, e parece conhecer muito sobre Justin, seu grupo e seus objetivos (inclusive, dá a entender que ele sabe sobre o paradeiro da cidade de Alento, mas apenas diz que talvez saiba, talvez não, só o tempo dirá). Depois fale

com o balconista do hotel de durma.

Gadwin parece chegar no hotel a altas horas da madrugada, e, na manhã seguinte, Justin pergunta o que ele andou fazendo. Gadwin afirma que sua conversa com o chefe da vila se estendeu bastante, mas que, se não chover, não

haverá problemas. É então que eles percebem que já está chovendo, e Gadwin sai desesperado. Quando o grupo sai para descobrir o porquê de todo este alvoroço, encontra o chefe, Gadwin e mais alguns habitantes reunidos no centro da vila.

O chefe diz que esta é uma chuva venenosa, que logo se tornará vermelha, e mortal, pois a divina proteção dos espíritos foi roubada, e a única maneira de reverter isso é ir para a Monsoon Tower, onde está o Tridente dos Heróis (o artefato sagrado da vila), e passar pelo caminho da transmissão. Gadwin diz que está pronto para ir até a torre, mas que são necessárias duas pessoas para recuperar o tridente. Então Justin se oferece, e o grandalhão teme pela sua segurança, mas ele lembra da promessa de homem para homem que fez. Agora todos partem, enquando os habitantes da vila têm toda sua esperança nestes heróis.

_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE DAITO VILLAGE_-_-_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- Hotel (Save)
2 ---------- Shop
3 ---------- Casa 1
4 ---------- Casa 2
5 ---------- Casa 3
6 ---------- Casa 4
7 ---------- Casa 5
8 ---------- Casa 6
9 ---------- Casa do Líder da vila
10 ---------- Casa de Alma

Siga para a Monsoon Mountain e, no seu topo, você encontrará a torre, em forma de um grande cogumelo, onde os inimigos, os Krepp, guardam o tridente. Fiena tem um pressentimento realmente mau sobre isso, mas o grupo prossegue. O segredo na torre está em rotacionar uma plataforma em 90 graus para que você possa acessar diferentes

lugares. Você deve ativar os switches azuis/roxos, os vermelhos apenas chamarão mais inimigos. No segundo andar, você seguir para a escada que leva para o próximo nível, que se encontra a sudoeste, mas o último switch para isso está na sala noroeste.

_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MONSOON MOUNTAIN_-_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- 130 G
2 ---------- 130 G
3 ---------- 130 G
4 ---------- Mana Egg
5 ---------- 390 G
6 ---------- Mushroom Shield

7 ---------- Muscle Mushroom
8 ---------- 130 G
B ---------- Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_MAPA DE MONSOON MOUNTAIN - PEAK_-_-_-_-_-_

1 ---------- Disease Charm
2 ---------- 130 G
3 ---------- 130 G
4 ---------- 130 G
5 ---------- Energy
6 ---------- Magic Charm
7 ---------- Magic Seed
8 ---------- Energy
9 ---------- 390 G
10 ---------- 390 G
11 ---------- Dream Toryuh
12 ---------- 130 G
T ---------- Cloud Moon Pagoda
B ---------- Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MONSOON TOWER - 1_-_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- 130 G
2 ---------- Mana Egg
3 ---------- 130 G
4 ---------- Krep Camouflage
5 ---------- 130 G
6 ---------- 390 G
7 ---------- Disorder Charm
S ---------- Save Point
B ---------- Bird's Eye View
H ---------- Switch

Ao alcançar o terceiro andar da torre, o grupo encontra o líder dos Krepps, que se transforma em uma serpente de quatro cabeças para você enfrentar. Não há muito com o que se preocupar aqui, você tem o poderoso Gadwin ao seu lado. Apenas concentre-se em uma cabeça de cada vez.

Depois de derrotar o monstro, Gadwin diz que o verdadeiro desafio está por vir. Pise na placa atrás do trono e uma passagem para um nível superior se abrirá. Lá em cima, dois espelhos aguardam os heróis, os Espelhos do Destino: o Espelho da Lua e o Espelho das Estrelas, um leva ao futuro e o outro leva ao reino dos mortos. Agora você sabe porque Gadwin não poderia salvar a vila de Daito sozinho, certo?

O nobre guerreiro, em um ato de coragem, diz que vai escolher um espelho primeiro, e, se ele falhar, Justin deve escolher o outro espelho. O garoto reluta, dizendo que não quer ver seu amigo morto, mas, apesar do receio de seus amigos, Gadwin escolhe o

Espelho da Lua, e segue bravamente, arriscando sua vida pelo futuro de Daito. O problema é que Gadwin é muito grande, e não consegue passar pelo espelho. Agora tudo está nas mãos de Justin, e você deve escolher um espelho (a primeira opção é o Espelho da Lua e a segunda é o das Estrelas). Mas, não importa qual sua escolha, Fiena diz que

você não deve ir, pois nunca mais seria a mesma coisa se Justin morresse. O garoto diz que, se ele não for, o povo de Daito vai morrer. Contrariada, ela diz que vai no lugar de Justin, mas ele nega de pronto e, pela insistência de Fiena, pede que ela então escolha um espelho para ele. Ela se ajoelha diante da tábua de pedra para fazer a escolha, mas fica com muito medo de fazer a escolha errada, então você pode dizer que confia nela mais que tudo (primeira opção) ou que a Pedra Espiritual vai protegê-lo, não importa a escolha (segunda opção). A garoto toma coragem com as palavras de Justin, pensa por um segundo, como se ouvisse uma voz interior, e escolhe o Espelho das Estrelas. O garoto então conversa com todos, como se fosse a última vez que visse seus amigos, e caminha na direção do espelho, para encontrar o seu destino.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE MONSOON TOWER - 2_-_-_-_-_-_-_

1	130 G
2	130 G
3	130 G
4	390 G
5	Carved Skull (sala secreta)
6	Hail Bow
7	130 G
S	Save Point
B	Bird's Eye View
H	Switch

Justin atravessa para o outro lado, e está frente a uma escadaria que leva para cima. Subindo, o herói chega a uma sala, onde está o Tridente dos Heróis pendurado na parede. Quando o garoto tira o artefato de seu lugar, tudo

começa a estremecer. O palácio inteiro começa a ruir, e Justin tenta correr de volta, mas o chão debaixo de seus pés cai, e, de repente, ele se vê caindo no espaço vazio. Então, sua Pedra Espiritual começa a brilhar, e a luz vai intensificando até envolve-lo totalmente. Assim, sua queda vai diminuindo, até que ele passa a flutuar no vazio.

Enquanto isso, ainda dentro da torre, tudo começa a cair em volta de Gadwin, Fiena e Sue. O guerreiro diz para as duas sairem enquanto ele espera por Justin, mas Fiena se nega totalmente a sair. Gadwin lembra que prometeu a Justin que protegeria as duas, e pega cada uma sobre seus enormes braços, correndo para escapar da morte certa sob os escombros da torre. Já do lado de fora, todo o lugar ainda desmorona, até desaparecer em destroços. Fiena fica desolada, Gadwin não consegue acreditar que Justin morreu e Sue se revolta, e começa a chorar desesperadamente. De repente, diante de seus olhos, um ponto de luz começa a flutuar, e Justin cai, fazendo uma entrada bem no seu estilo, ainda

gemendo de dor. Todos ficam espantados, enquanto Gadwin e Sue comemoram por seu amigo estar vivo. Fiena, que ainda não conseguiu dizer uma palavra, se dirige a Justin, com os olhos ainda rasos d'água. O garoto pergunta se ele não é demais, mas ela apenas fica com um olhar ainda pasmo e, para sua surpresa, desfere um belo tapa na cara. Ela pergunta por que ele fez isso e, numa mistura de raiva, alívio e alegria, fala que ele é um idiota, por não saber nada sobre os sentimentos das pessoas. Fiena pede que ele prometa nunca mais fazer algo tão idiota novamente, e ele se descul-

pa, e promete nunca mais fazê-la chorar. Então todos percebem que a chuva parou, e um belo arco-íris aparece para celebrar o momento de alegria.

Depois de tudo, é hora de volta para Daito e retornar o Tridente ao seu lugar de origem. Todos recebem o grupo com grande alegria e Gadwin concede a honra de colocar o Tridente no altar a Justin, por toda a sua coragem. A vila novamente está em paz.

Capítulo 15
Problemas Quentes

SUMÁRIO:

O povo de Ganbo é bem interessante, pois eles estão um pouco paranóicos com Justin e seus companheiros. O chefe da vila é ainda mais estranho, oferecendo luaus para os visitantes de sua vila. Contudo, este luau é um pouquinho diferente. Logo quando Fiena e Justin estão começando a "gostar" do evento, a cortina atrás deles e puxada e revela onde eles estão sentados: uma catapulta gigante. Antes que eles possam dizer "Que diabos é isso?!?", os dois são atirados ao céu, caindo em uma perigosa área, a Fire Mountain. Esta é a gentil maneiro do chefe de dizer "Ei, nós temos problemas com um cara no topo da montanha. Você poderia acabar com ele para nós?". Nem é preciso dizer que, depois de uma calorosa caminhada, o "cara" da montanha é derrotado por Justin e Fiena, e eles retornam para "curtir" outro luau. Depois dos agradecimentos e tudo mais, Fiena e Justin têm mais um de uma série de interlúdios românticos. Parece que eles estão ficando cada vez mais próximos, hein?

GANBO LAKE

Agora Justin é um herói, mas ele quer visitar as ruínas Enjool de que Gadwin havia falado. Estas são a Twin Tower, bem ao sul. O próximo passo, partindo de Daito, é seguir para Ganbo. Para isso, o grupo deve atravessar a montanha de Ramu, constituída de duas áreas simples, com alguns itens para você coletar.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE RAMU MOUNTAIN - PASS_-_-_-_-_-_-_

1	140 G
2	420 G
3	140 G
4	Void Blessing Orb
5	Yellow Medicine
6	140 G
7	140 G
8	140 G
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_MAPA DE RAMU MOUNTAIN PASS - SOUTH_-_-_-_-_

1	140 G
2	140 G
3	140 G
4	140 G
5	Dragon Killer
6	140 G
7	420 G
8	Pate
9	140 G
10	String Script
S	Save Point
B	Bird's Eye View

Então todos na cidade participam do alegre luau em homenagem ao lindo casal formado por Justin e Fiena, agradecendo-os pelo "poder do verdadeiro amor" e nomeando os dois como "o casal corajoso". Tudo isso está muito esquisito, e é então que o líder da vila revela que o vulcão foi tomado por um dragão 5 anos atrás, e que o primeiro casal que

aparecesse deveria ser sacrificado para ele, para que o calor voltasse. Neste momento, o belo par descobre que está sentado em uma catapulta, e é tarde demais para oferecer qualquer reação. O "casal corajoso" é então arremessado para o vulcão.

_-_-_-_-_MAPA DE GANBO VILLAGE_-_-_-_-_

1	Hotel (save)
2	Shop
3	Mess Hall
4	Casa 1
5	Casa 2
6	Casa 3
7	Casa 4
8	Casa 5
9	Casa do líder
10	Welcome Tent

A vila de Ganbo é conhecida por Gadwin pelos seus

festivais e pela atmosfera quente, por se localizar próxima a um vulcão. O problema é que as pessoas reagem de forma estranha com Justin e seu grupo. Quando Justin chega perto de uma mulher, ou quando Fiena se aproxima de um homem, eles procuram se afastar imediatamente.

Quando você vai falar com o chefe da vila, pedindo uma embarcação para chegar até a Twin Tower, ele observa que Justin e Fiena formam um belo casal, e pede que eles sejam as estrelas de seu festival.

Agora você está na Fire Mountain (fazer o que?). Só

lhe resta escalar o vulcão e encarar a tal fera. Mas antes, você terá que passar por áreas de magma e lava derretida. Não esquente a cabeça (que mensagem oportuna!), os inimigos aqui não devem lhe oferecer muito perigo, apenas se você levar em consideração que seu grupo é constituido apenas de Justin e Fiena.

Antes de prosseguir de vez para o pico da montanha de fogo, siga para a base, para coletar os itens dali (pois

você será mandado de volta para Ganbo depois de derrotar o chefe). Somente depois de pegar os itens na base do vulcão, suba para o topo, para encontrar o monstro que está causando os problemas de Ganbo. Você encontrará Gadwin e Sue, que vieram para ajudá-lo.

Agora você terá uma batalha com o dragão de fogo.

Se você tiver um pouco de amor aos seus personagens, note o nome do inimigo e equipe-se de acordo – em outras palavras, use proteção contra o fogo. Como seu grupo novamente é constituido de quatro personagens, a tarefa não será muito difícil. O dragão possui apenas um HP, que é dividido entre seu corpo e a cabeça, que fazem ataques separados. Use seu melhor arsenal de ataques, somente não pense em usar fogo contra fogo pois, obviamente, não surtirá efeitos muito positivos.

Depois que o dragão é derrotado, o grupo volta para a vila de Ganbo e todos comemoram alegres pela derrota do dragão. Curiosamente, agora os casais começam a surgir em todos os lugares (agora que o "casal corajoso" já derrotou o dragão, eles não precisam mais se encontrar às escondidas). Mas Justin e Fiena acabam encontrando um cantinho para conversar, e o seu primeiro momento romântico acontece, à beira do mar, e sob a luz da lua...

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FIRE MOUNTAIN - CORE 1_-_-_-_-_-_-_

1	450 G
2	Sapphire Medicine
3	String Script
4	Mana Egg
5	150 G
6	150 G
7	Protect Seed
8	150 G
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FIRE MOUNTAIN - CORE 2_-_-_-_-_-_-_

1	150 G
2	Mulnya Scroll

3 ---------- 150 G
4 ---------- 150 G
5 ---------- 450 G
6 ---------- Flame Charm
A ---------- Action Point
B ---------- Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FIRE MOUNTAIN BASE_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- 150 G
2 ---------- 450 G
3 ---------- 150 G
4 ---------- 150 G
5 ---------- Continue Jewel
6 ---------- Disorder Charm

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE FIRE MOUNTAIN PEAK_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- 150 G
2 ---------- 150 G
3 ---------- String Script
4 ---------- 150 G
5 ---------- Dragon's Scale
A ---------- Action Point
S ---------- Save Point

Capítulo 16
Twin Tower

SUMÁRIO:

Os agradecidos habitantes de Ganbo se oferecem para levar Justin e seus amigos para as próximas ruínas, a perigosa Twin Tower. Há algumas cenas interessantes aqui. Justin e Fiena são separados em dado momento, e cada um deles se vê junto a um "inimigo". Justin fica isolado com Leen, enquanto Fiena se encontra presa com Mullen. Pela situação em que se encontram, todos eles acabam dando um trégua temporária e tornam-se aliados para andar pelos corredores escuros. Mullen faz um curativo na perna machucada de Fiena, protegendo-a enquanto eles andam pelas passagens frias. Enquanto isso, Justin e Leen chegam até a unidade holográfica usada para invocar Liete, e é aqui que eles finalmente descobrem o nome daquilo que causou a dizimação do Alento e seu povo no passado; um parasita conhecido simplesmente pelo nome Gaia. Também é revelado que Leen tem algo estranho com ela, já que ela também fala o dialeto antigo. Esta garota é realmente uma montanha de segredos. Todos se reunem, e Justin e Fiena retornam a Ganbo, espantados com o que acabaram de descobrir sobre o Alento, o "inimigo" e eles mesmos.

TWIN TOWER

No dia seguinte, vá até a área da praia, nas docas, e fale com o casal perto do barco, eles o levarão até a praia da Twin Tower.

Até chegar na torre propriamente dita, você terá que passar pelos seus arredores labirínticos. Você começa na praia e sai em Twin Tower South. Daqui, você pode seguir para a área East, mas lá, além de alguns tanques do exército de Garlyle (sim, pelo jeito eles estão aqui também), você só encontrará um Magic Improvement e mais 160 G. Então seu objetivo é seguir para Twin Tower North, onde, após o labirinto, você encontra-

rá a passagem para a grande torre.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TWIN TOWER - BEACH_-_-_-_-_-_-_

1	160 G
2	160 G
3	Speed Seed
S	Save Point

Lá dentro não há dungeons, mas sim uma barreira que ninguém conseguiu abrir até hoje. Você se encontrará com os Tenentes Mullen e Fiena. Contudo, a Pedra Espiritual de Justin manda ele mesmo, Fiena, Mullen e Leen para um lugar da civilização Enjool.

Durante este transporte, eles são separados. Para sair dali, Fiena e Mullen têm que se ajudar, e assim também devem fazer Leen e Justin.

Fiena ficou com a perna machucada pela queda. Mullen é muito gentil com ela (fique de olho, Justin), e, depois de fazer um curativo em sua perna, explica uma série de coisas sobre o que eles vêem. Ele pergunta se Fiena realmente pensa que os Kouyokujin foram pessoas boas, pois se assim fosse, por que eles teriam desaparecido? E por que, então, eles contruiram o Fim do Mundo? Ela também descobre que a mãe dele foi uma Ajin (da mesma raça de Remu, o povo Ruku, decendente dos Enjools), com quem seu pai, Bahl, se casou apenas para descobrir mais sobre os Kouyokujin. Mullen diz ainda que gosta deste mundo...

Enquanto isso, Justin salva Leen de anfibios mortais.

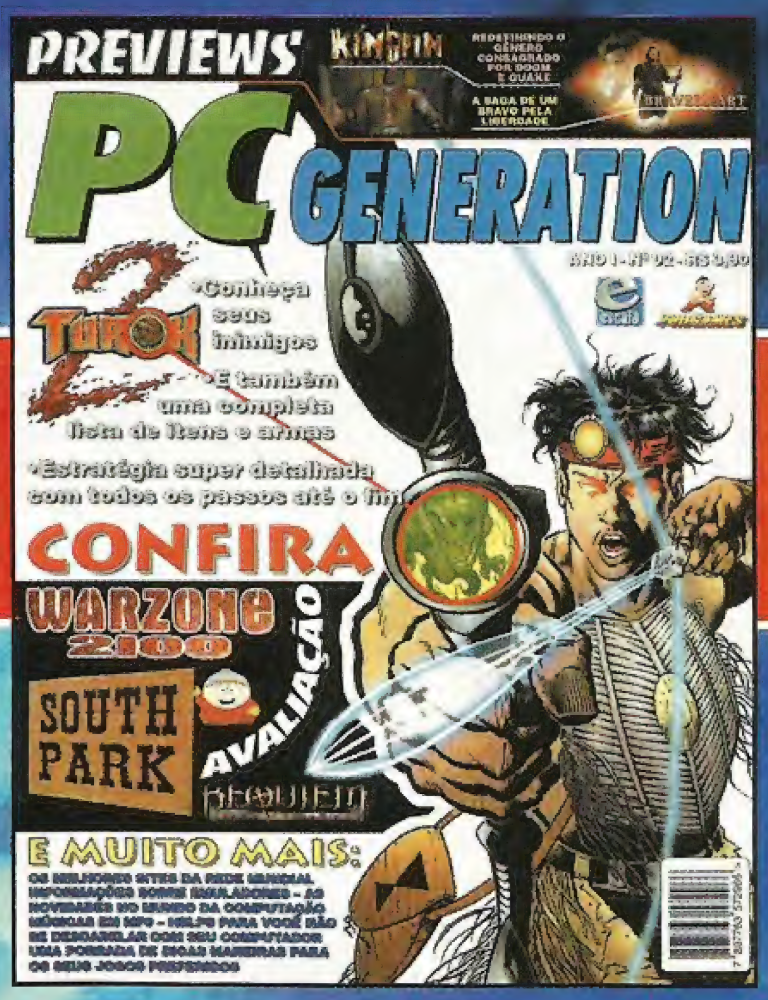
Mas ela empunha sua espada e nega-se a ir com ele se ele não lhe entregar sua Pedra Espiritual, que aparentemente é uma peça de um artefato Enjool, assim como a pedra do Deus da Luz da vila de Ruku. Sem nenhuma outra saída, Justin joga a Pedra para Leen, dizendo para ela não desperdiçar sua vida com coisas tão tolas. Justin e Leen então caminham juntos e ela se impressiona com a felicidade e senso de aventura de Justin. Eles encontram Liete novamente,

que diz novamente para Justin seguir para leste, atravessando o mar, para Alento... Quando eles encontram a saída do lugar, Leen pede que Justin rapidamente lhe dê suas mãos, e então ela devolve a sua Pedra Espiritual.

Os dois ainda vêem uma pintura na parede das ruínas, simbolizando algo como o povo das asas de luz sob a fúria de "algo". E também a estátua de uma deusa de quatro braços.

Já do lado de fora da torre, todos os quatro se separam mais uma vez, enquanto Justin e Fiena se encontram com seus aliados, Gadwin e Sue.

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO



PC 01

Estratégia: Half Life

Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000

Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London , Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02

Estratégia: Turok 2

Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park

Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03

Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace

Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance

Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90( )

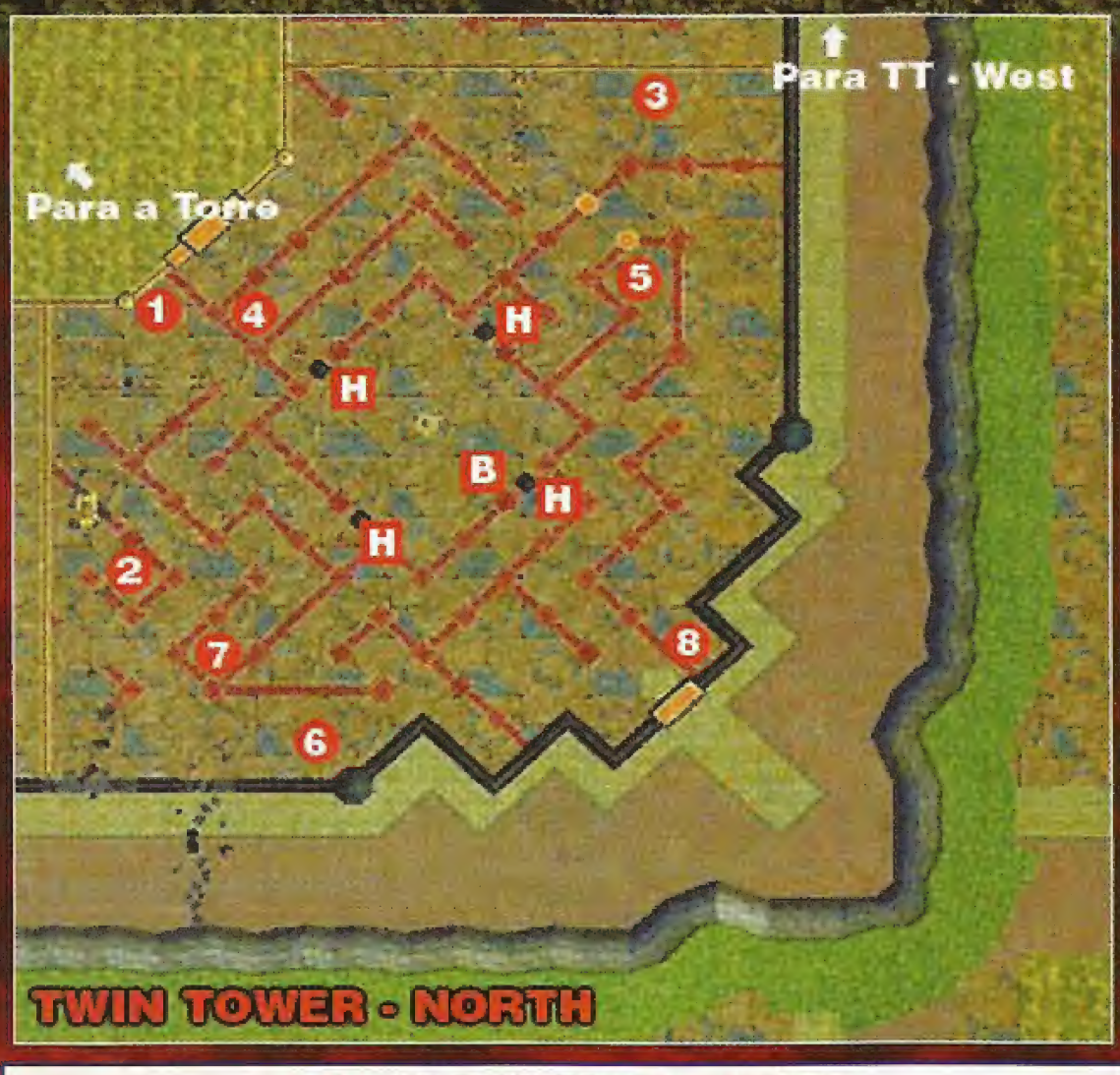
Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TWIN TOWER - NORTH_-_-_-_-_-_-_

1	160 G
2	480 G
3	160 G
4	Annihilation Charm
5	Vigor Cloth
6	Rebirth Stone
7	Hot Weasel Slash
8	160 G
B	Bird's Eye View
H	Gate Switch

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TWIN TOWER - WEST_-_-_-_-_-_-_

1	160 G
2	160 G
3	160 G
4	480 G
5	Angel Darts
6	Improvement Ritual
7	Strength Seed
A	Action Point
B	Bird's Eye View
H	Gate Switch

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TWIN TOWER - SOUTH_-_-_-_-_-_-_

1	160 G
2	160 G
3	480 G
4	Forest Charm
5	Strange Hat
6	New Bonds
S	Save Icon
B	Bird's Eye View
H	Gate Switch

Capítulo 17
A Triste Separação

SUMÁRIO:

O grupo decide que seria melhor retornar para a vila de Daito, já que Gadwin acredita que eles podem conseguir um barco para chegar ao último continente. Depois de fazer uma breve visita ao chefe de Daito, Sue repentinamente desmaia, mortalmente doente. Alma, a doutora da vila, conclui que ela precisa voltar para Palm rapidamente, ou ela com certeza vai morrer. A única maneira de fazer isso é levando-a para um templo secreto, que contém um antigo dispositivo de teleportação que pode ser ativado (em teoria) pela Pedra Espiritual de Justin. O único problema é que falta uma peça chave para a máquina, e cabe a Justin, Fiena e Gadwin

encontrá-la antes que seja tarde demais para a pobre Sue. Depois de uma busca bem difícil, a peça é encontrada e rapidamente levada para a doutora em Daito. Usando suas forças restantes, Sue acompanha seu amigo de infância para o templo secreto e lhe dá um adeus (e a todo mundo) cheio de lágrimas. Com um vazio em seus corações, os três guerreiros retornam a Daito, onde um barco está esperando para levá-los à próxima terra misteriosa. Gadwin, muito triste, informa que sua jornada acaba aqui, e que seu povo precisa dele. Cheio de orgulho, ele contempla Justin e Fiena embarcando (no barco/peixe feito de sua casa) em sua última aventura náutica.

montanha a nordeste. Primeiro siga para oeste, e então norte e depois leste).

GOD'S HIDDEN SHRINE

No caminho de volta, Sue age estranhamente, e acaba desmaiando. O grupo então rapidamente leva a pequenina para a Doutora Alma, em Daito. Quando ela vê Sue, ela grita com o grupo que eles são loucos de trazer uma pequena garota como esta para estas perigosas aventuras.

Sue está cansada e precisa de muito descanso. Então ela fica de cama, aos cuidados de Alma, em sua casa na vila de Daito.

Por outro lado, não há como eles atravessarem o mar facilmente, por causa das temíveis sereias. Eles descobrem a existência de um antigo dispositivo (da civilização Enjool) que permite, através de um artefato usado apenas uma vez, que qualquer pessoa vá para qualquer lugar instantaneamente.

Enquanto Sue é tratada em Daito, seu grupo vai atrás do artefato, que fica no God's Hidden Shrine, um templo escondido. Mas é necessário ter uma chave para fazer com que o artefato funcione. A tal peça é encontrada em uma dungeon perto do templo, após alguma caminhada e outras batalhas (os switches para conseguir a chave estão sobre a

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE GOD'S HIDDEN SHRINE_-_-_-_-_-_-_

1	170 G
2	170 G
3	Life Seed
4	170 G

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE GOD'S HIDDEN HILL_-_-_-_-_-_-_

1	Wind Charm

2	170 G
3	Gold Key
4	170 G
5	170 G
6	170 G
7	170 G
8	170 G
9	170 G
C	Ponte que desaparece
D	Portão
E	Queda
F	Primeiro Monster Gate
S	Save Point

Ao retornar à Daito para rever Sue, já um pouco melhor, ela diz que também é uma aventureira, e não quer ficar para trás. Mas a doutora Alma diz que isso não deve ir mais longe do que já foi, e faz-se necessário que Sue seja levada de volta a Palm.

Justin então, usando da razão, decide que, ao invés de usar o dispositivo no templo escondido para teleportar-se para Alento, é melhor usá-lo para mandar a pequena Sue de volta para Palm.

A garota então é levada para o templo, seguindo-se uma cena muito triste. Sue tenta prender o choro, escondendo seus sentimentos para que seus amigos lembrem dela como uma figura alegre. Mas ela não agüenta, e, muito emocionada, deixa que suas lágrimas corram por seu rosto durante a triste despedida.

Depois disso, em Daito, Gadwin decide voltar para a sua casa perto do Fim do Mundo, no Flying Dragon Valley, para pensar sobre uma maneira de cruzar o oceano, já que não mais é possível usar o dispositivo de teleportação.

Fiena e Justin então vão atrás de Gadwin. Ao chegar lá, o bravo guerreiro diz que Justin deve treinar suas habilidades para enfrentar os perigos no novo continente. Depois de um duelo, Justin mostra-se apto a aprender novas técnicas (agora você já pode aprender as últimas habilidades da lista de Skill de Justin). Gadwin oferece seu barco, que na verdade é sua casa, para que Justin e Fiena cruzem o mar.

Quando você volta para a vila de Daito, todos estão reunidos no cais, onde o barco de Gadwin está pronto para receber os dois heróis. Depois de mais uma despedida, Justin, Fiena e mais ninguém estão cruzando a imensidão do mar.

SUMÁRIO:

Justin e Fiena, agora sozinhos, estão ficando cada vez mais pertos em outra cena muito romântica, quando o barco bate contra uma bela e misteriosa jovem que flutua na água. Quando socorrida, ela implora que Justin ajude a ela e a suas "irmãs", que foram feitas prisioneiras por piratas no covil dos piratas. Pensando novamente com algo além de seu cérebro (como já é costume), Justin imediatamente aceita ajudá-la, enquanto Fiena fica realmente desconfiada e até nervosa com a atitude do garoto. Depois de passar por um recife de corais com alguns destroços de uma embarcação no meio do mar, o centro do covil é achado, onde os "piratas" se esconde. Exatamente como Fiena desconfiava, a garota e suas "irmãs" eram simples instrumentos do mal, usadas para atrair jovens cheios de vida (que pensam no lugar errado) como Justin para a destruição certa. Com isso, uma dura luta é travada entre os heróis e a ardilosa criatura do mar que tramou a emboscada, mas Justin e Fiena saem vitoriosos (o que mais você esperava?). A garota então repreende duramente Justin por seu comportamento irresponsável e volta furiosa para o barco, profundamente desapontada com a estupidez que ela teve de presenciar. A seqüência termina com uma bela imagem do sol nascente sobre o oceano, com o novo continente a vista.

PARA TECNOLE

Dentro da embarcação, Justin acorda e percebe que Fiena não está lá dentro. Quando ele sai, encontra-a contemplando o firmamento estrelado. Fiena senta mais perto

de Justin, e diz que estava pensando muito... sobre ele. O garoto se mostra bastante acanhado, enquanto Fiena prossegue, dizendo que, depois da partida de sua irmã, ela ficou muito só; mas, ao encontrar Justin, ele foi ganhando um espaço cada vez maior em seu coração. Fiena ainda teme por um dia acabar ficando só novamente. Ela diz que, se eles estiverem juntos, sempre estarão felizes e, se fosse com qualquer outra pessoa, mesmo sua irmão, seria muito diferente. Então ela faz a pergunta mais esperada: "Justin, você gosta de mim?". Justin responde que gosta de Sue, Gadwin e também dela, que seria difícil alguém não gostar dela. A garota diz que não é esse "gostar" que ela gostaria de ouvir. Justin, então, ingenuamente (ou por conveniência), pergunta: "Então qual?", e começa a falar algumas coisas sem sentido. Quando Fiena começa a dizer que ele é muito especial para ela e tudo mais, o barco bate em algo.

Ao verificar o que aconteceu, os dois descobrem que uma garota está flutuando na água. Socorrida, a estranha e bela jovem pede a ajuda do "heróico garoto", se aproximando como uma oferecida, dizendo que ela e suas amigas

foram pegas por piratas. Fiena logo fica desconfiada (e com ciúmes) com tudo o que a garota diz. Mas Justin, com um brilho nos olhos, e pensando um palmo abaixo do umbigo, com o ego elevado pela pobrezinha, sempre chamando-o de herói, decide entrar na ilha e acabar com os tais piratas.

Justin, empolgado, e Fiena, contrariada, desembarcam em um recife de corais, e devem partir até a pequena ilha que fica no centro dele, onde a garota diz que estão suas amigas aprisionadas. Depois de uma breve caminhada pela área, os dois chegam até o lugar.

Lá, outras garotas pedem pela ajuda do "Sr. Herói", dizendo que os piratas estão dentro da caverna. Quando Justin e Fiena entram, encontram outra garota, que se transforma em uma horrenda criatura marinha, e descobrem que tudo não passava de uma armadilha. Depois de um "Não falei?!" de Fiena, os dois têm que batalhar contra a criatura.

Este é outro chefe que compartilha um HP entre duas partes: o corpo e a "antena-sereia". Procure fazer ataques rápidos e fortes sempre na parte que está mais próxima de fazer uma ação, procurando fazer um Command Cancel no chefe. De resto, basta manter um olho aberto na energia de seus personagens, para curar-se quando necessário.

Depois de livrar-se da criatura, Justin e Fiena retomam a viagem em seu barco, mas a garota está muito furiosa pela atitude de seu companheiro de viagem.

O barco já está perto de chegar em terra firme, você conseguiu cruzar o mar e o novo continente está próximo. É hora de salvar o seu progresso e finalmente inserir o segundo CD.

_-_-_-_-_-_MAPA DE PIRATE COVE_-_-_-_-_-_

1	180 G
2	540 G
3	Seven Color Seaweed
4	Life Fruit
5	540 G
6	180 G
7	540 G
8	180 G
9	Jeweled Tear
10	Seven Color Seaweed
11	180 G
12	Defense Seed
B	Bird's Eye View

Capítulo 19
Floresta das Possibilidades

SUMÁRIO:

Sua primeira parada no novo mundo é a Forest of Possibilities. O caminho é bem difícil, pois você só tem dois personagens em seu grupo, mas as dificuldades são logo superadas. Um jovem garoto é visto correndo de Justin e Fiena, que imediatamente o perseguem. A criança finalmente é alcançada e revela-se sob o nome de Niki, membro do "Povo da Floresta". Subitamente, o desagradável silêncio é quebrado por um insulto a Justin, que fica nervoso e ordena que o "covarde" apareça. Para seu azar, o homem misterioso faz exatamente isso, e se apresenta como Rap (15), o irmão mais velho de Niki e o "maior guerreiro entre seu povo" (e com uma mania de enfiar o dedo no nariz... eca). De qualquer forma, Justin e Rap são obrigados a pôr suas diferenças de lado temporariamente quando uma criatura semi-vegetal ataca o pequeno Niki. O infeliz monstro é logo destruido pelo que fez, e Rap convida Justin e Fiena a acompanhá-lo para a vila, onde o chefe diz o que fazer em seguida.

FOREST OF POSSIBILITIES 1

FOREST OF POSSIBILITIES

Benvindo ao novo mundo! Você desembarca em uma praia, onde uma floresta muito estranha o aguarda logo em frente. As coisas vão ficar bem complicadas daqui para frente. Cuidado com os inimigos que caem dos arbustos. Há também flores gigantes que mandam você de um lugar para outro.

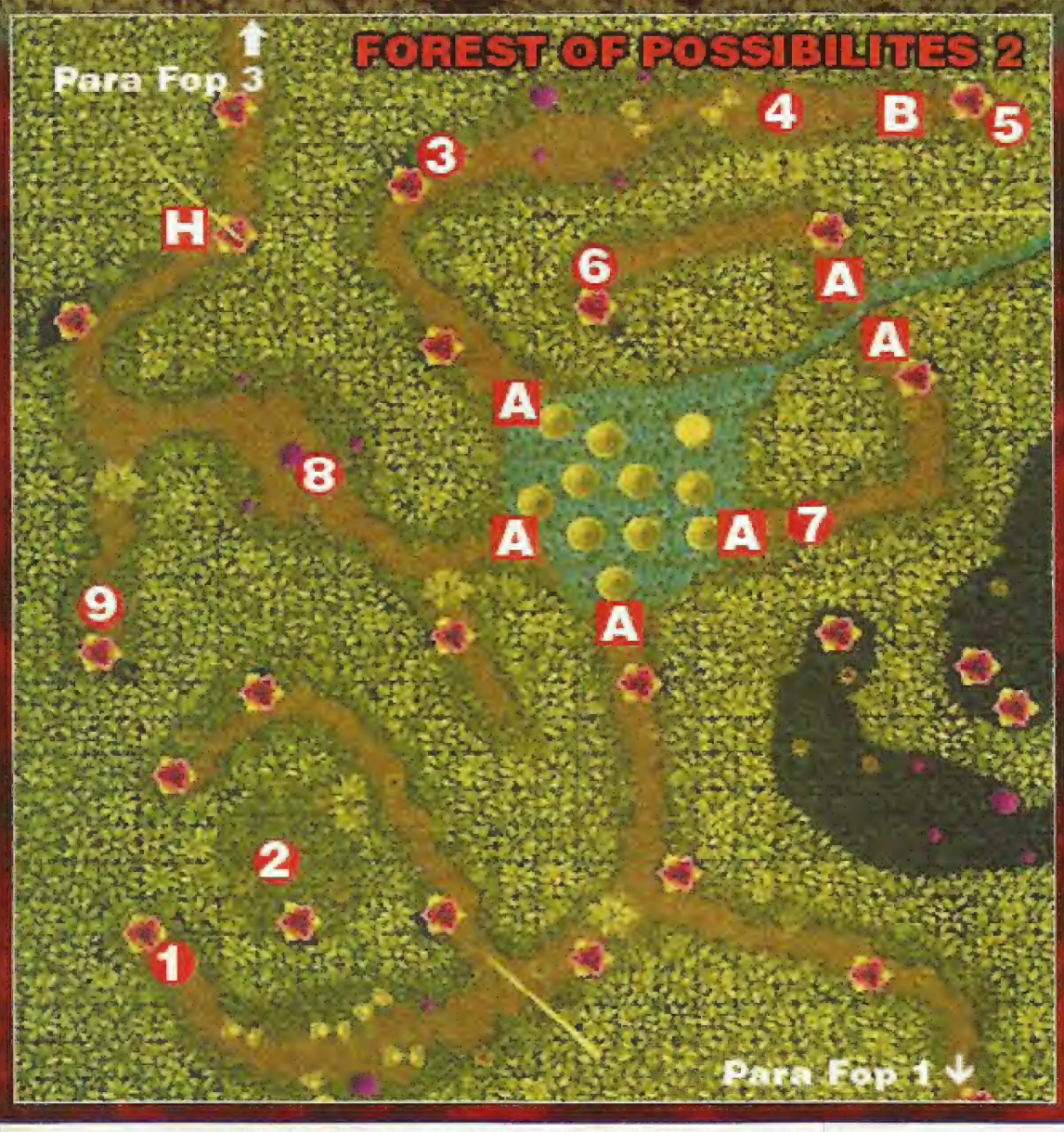
Ao chegar próximo ao final da segunda área da floresta, você nota um pequeno garoto, que sai correndo ao ser percebido. Justin e Fiena resolvem ir atrás dele, para tentar descobrir algo sobre este novo continente. Você acaba alcançando-o na terceira área da Forest of Possibilities, mas logo seu irmão mais velho, que se apresenta como Rap, vem para ajudá-lo, querendo aprisionar Justin e Fiena. A discussão logo é interrompida por uma criatura, que ataca o pequeno irmão de Rap.

Esta criatura-árvore pode causar status negativos aos personagens de seu grupo, mas você tem a ajuda do próprio Rap, que tem algumas técnicas muito boas. Com as forças aliadas dos três personagens, o monstro não deve durar muito tempo.

Depois de resolver o problema com a criatura, Rap vê Justin e Fiena como seus amigos, e resolve traze-los para a sua vila, Kaff (normalmente há uma regra que proíbe trazer estranhos, mas depois de ajudar Rap a salvar seu irmão, você pode ser aceito na cidade).

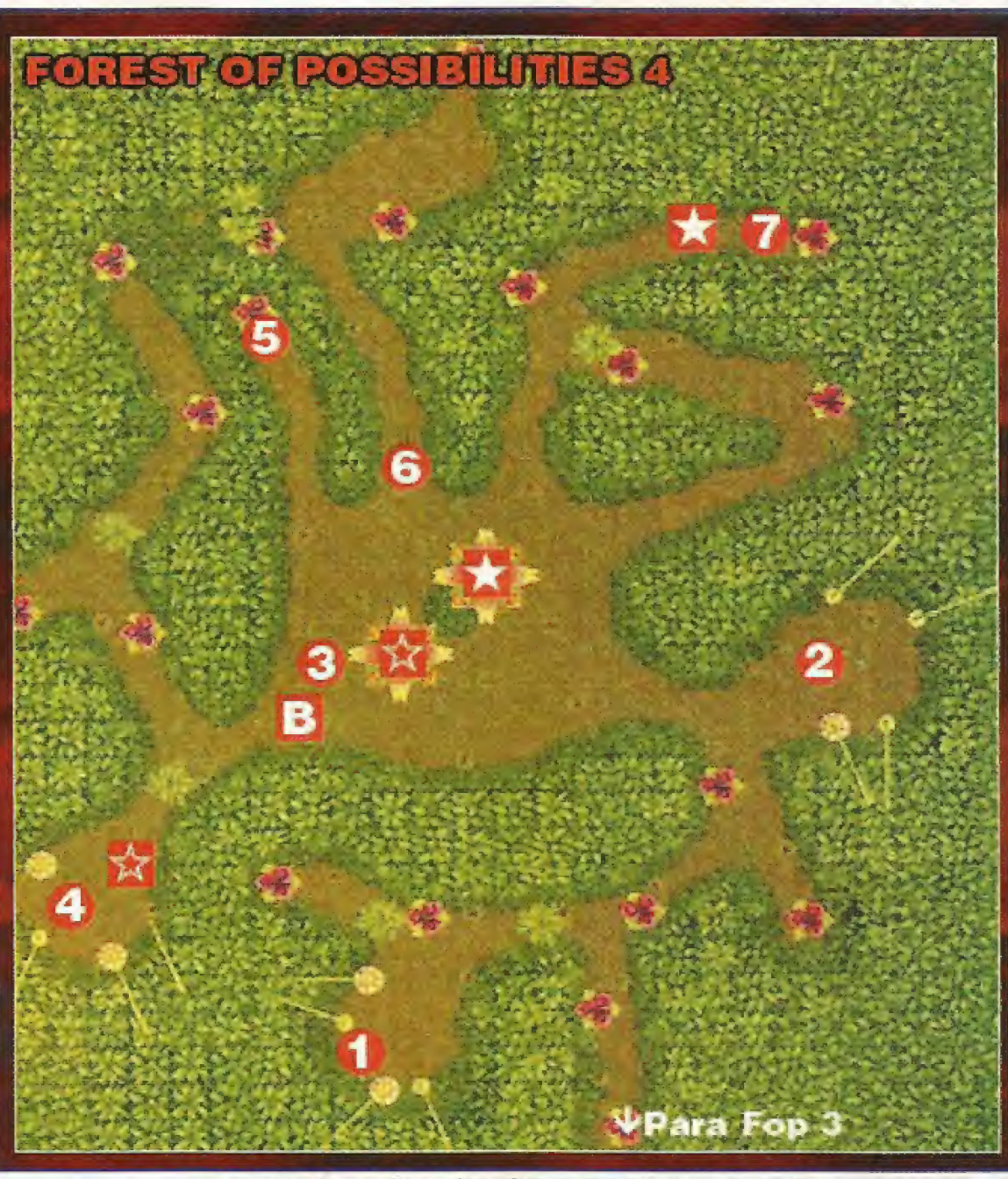
_-_-_-_-_-_MAPA DE FOREST OF POSSIBILITIES 1_-_-_-_-_-_

1	Noronoro Herb
2	190 G
3	Wrath of Thunder
4	190 G
5	Tolte's Whistle
6	570 G
7	190 G
8	190 G
9	190 G
H	Tenda de Gid e Save Point
Estrelas	Estrelas vazadas são pontos de lançamento. Estrelas cheias são áreas de aterrisagem.
B	Bird's Eye View



_-_-_-_-_-_MAPA DE FOREST OF POSSIBILITIES 2_-_-_-_-_-_

1	Vigor Herb
2	190 G
3	570 G
4	190 G
5	Water Protection Amulet
6	Supply Seed
7	Resurrection Herb
8	190 G
9	190 G
A	Action Point
H	Niki
B	Bird's Eye View



_-_-_-_-_-_MAPA DE FOREST OF POSSIBILITIES 4_-_-_-_-_-_

1	Golden Herb
2	190 G
3	190 G
4	Magic Power Seed
5	190 G
6	570 G
7	Reef Shield
Stars	Estrelas vazadas são pontos de lançamento. Estrelas cheias são áreas de aterrisagem.
B	Bird's Eye View

SUMÁRIO:

Kaff é uma cidade muito interessante, já que todas as casas são feitas de frutos ou plantas gigantes suspendidos. O chefe da vila explica que algo está fazendo com que

a floresta ali perto se transforme em pedra, e que uma cidade vizinha foi completamente destruida por esta força misteriosa. As forças de Garlyle parecem ter um envolvimento nisso, já que eles têm um centro de pesquisas biológicas localizado nos arredores da floresta petrificada. Justin e Fiena desconfiam de que isso é um pouco mais do que uma simples coincidência, e com a ajuda de Rap, decidem descobrir o que está acontecendo. A vila petrificada revela ser um lugar silencioso e sem vida, aparentando não ter nada além de estátuas. Não há um sinal de vida a ser encontrado em parte alguma, e na distância vê-se a perigosa Tower of Destruction, imponente diante da Staging Area de Garlyle.

KAFFTOWN

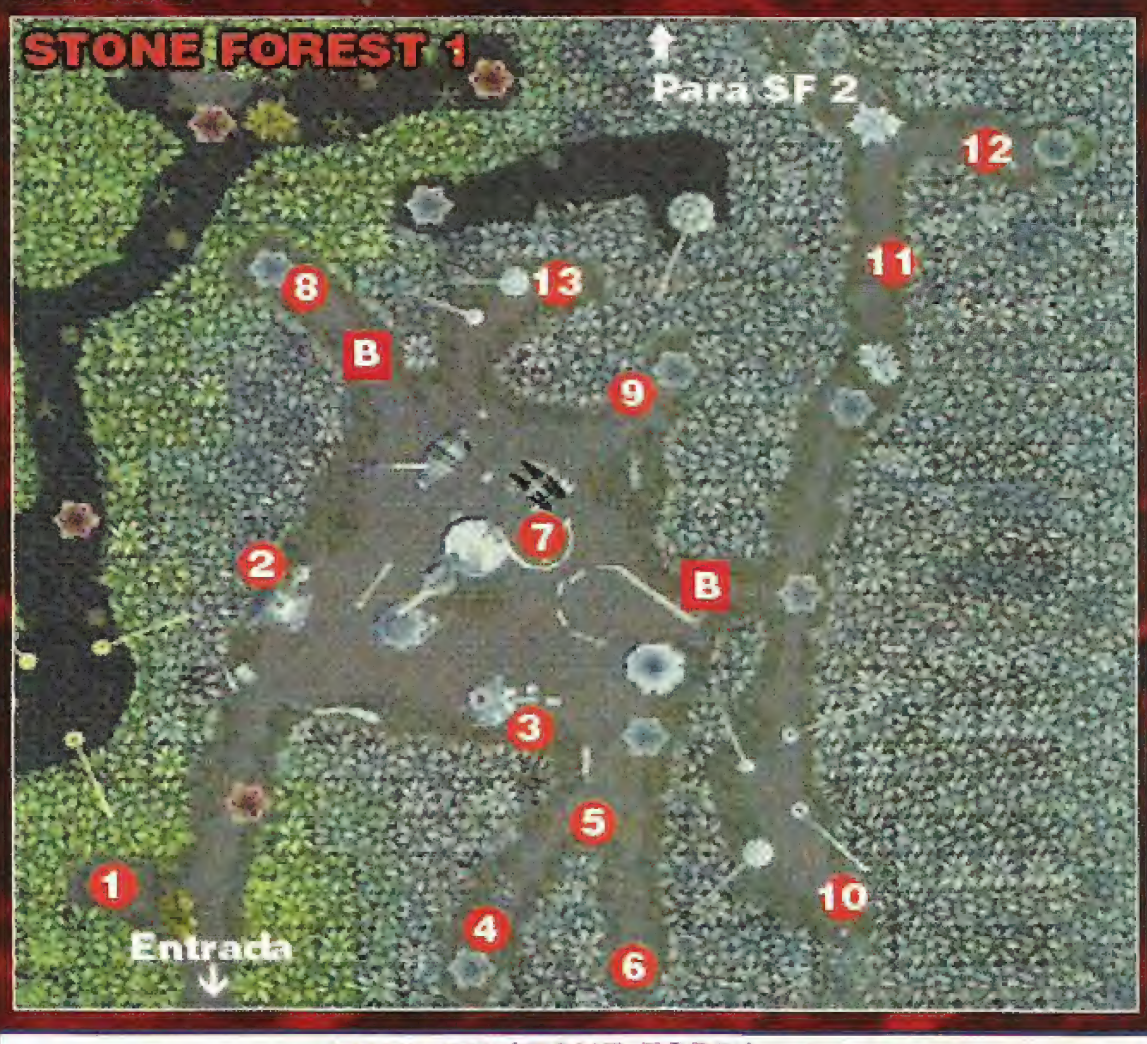
_-_-_-_-_-_MAPA DE KAFF TOWN_-_-_-_-_-_

1	Casa 1
2	Casa 2
3	Casa 3
4	Casa 4
5	Casa 5
6	Casa 6
7	Casa do líder da vila
8	Hotel e Save Point
9	Shop

Na incomum vila de Kaff, vá falar com o chefe da vila (sua casa é suspendida, então vá por cima das pontes de madeira). Ele diz que a floresta ali perto, juntamente com a vila vizinha, está sendo transformada em pedra. Justin e Fiena decidem ajudar Rap e os habitantes desta vila. Como já está ficando tarde, eles decidem dormir antes.

STONE FOREST

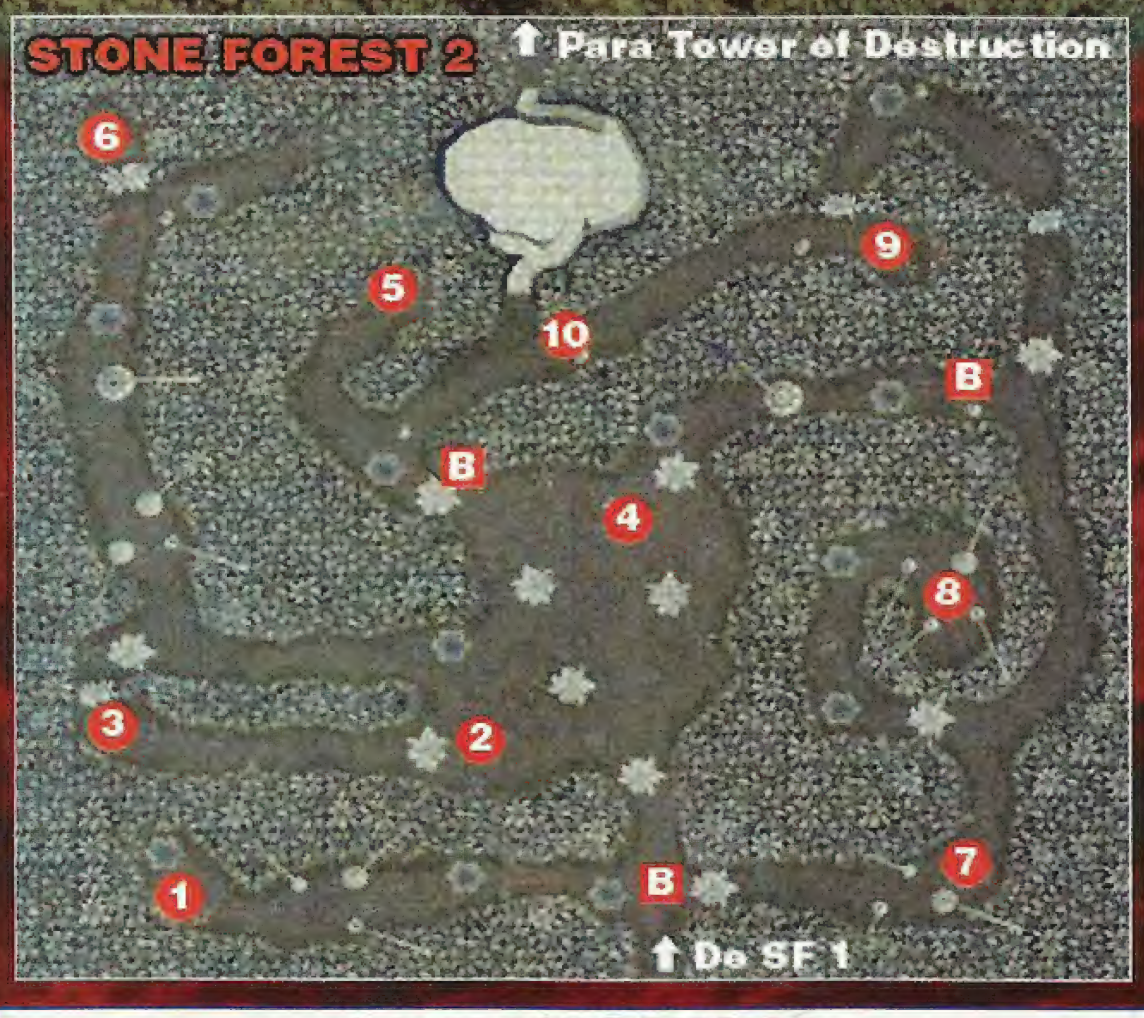
Pela manhã, o trio parte para a Stone Forest. Ao chegar na vila petrificada, Fiena e Justin ficam espantados em descobrir que até as pessoas da vila foram transformadas em pedra. Rap conta que ele morava ali, mas conseguiu escapar do destino que pegou os outros habitantes, inclusive seus pais, e que quer vingança por quem está causando tudo isso.



_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE STONE FOREST 1_-_-_-_-_-_-_-_

1	200 G
2	600 G
3	Guard Seed
4	200 G
5	Paralysis Charm
6	Soul Seed
7	200 G
8	600 G
9	Magic Strength Seed
10	Mana Egg
11	200 G
12	200 G
13	200 G
B	Bird's Eye View

Depois de atravessar os dois níveis da perigosa floresta de pedra, eles chegam até o lugar de onde todo o problema parece surgir, uma torre, provavelmente outra base do cruel exército de Garlyle.



problemas da vila de Kaff. Bahl descobriu a causa da destruição de Alento, e está tentando reviver este mal antigo através da tecnologia atual da Federação de Jule. Justin, revoltado com o que ele presencia, decide destruir o painel principal de controle, o que faz com que a criatura seja solta de sua incubadora antes do tempo. O incidente resulta em toda a metade superior da torre sendo petrificada, enquanto Justin e seus amigos são misteriosamente protegidos deste mal por uma força desconhecida. Uma batalha gigantesca então tem início, e os quatro heróis saem vitoriosos. Rap está chocado por descobrir que outra "Semente de Pedra" (como a da vila de Ruku) foi descoberta em sua vila, Kaff...

Ponto de dúvida comum: isso realmente não é muito difícil, mas o primeiro andar da Tower of Destruction tem três switches que precisam ser ativados para prosseguir aos níveis superiores. Experimente diferentes combinações para ver o que acontece!

_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE STONE FOREST 2_-_-_-_-_-_-_-_

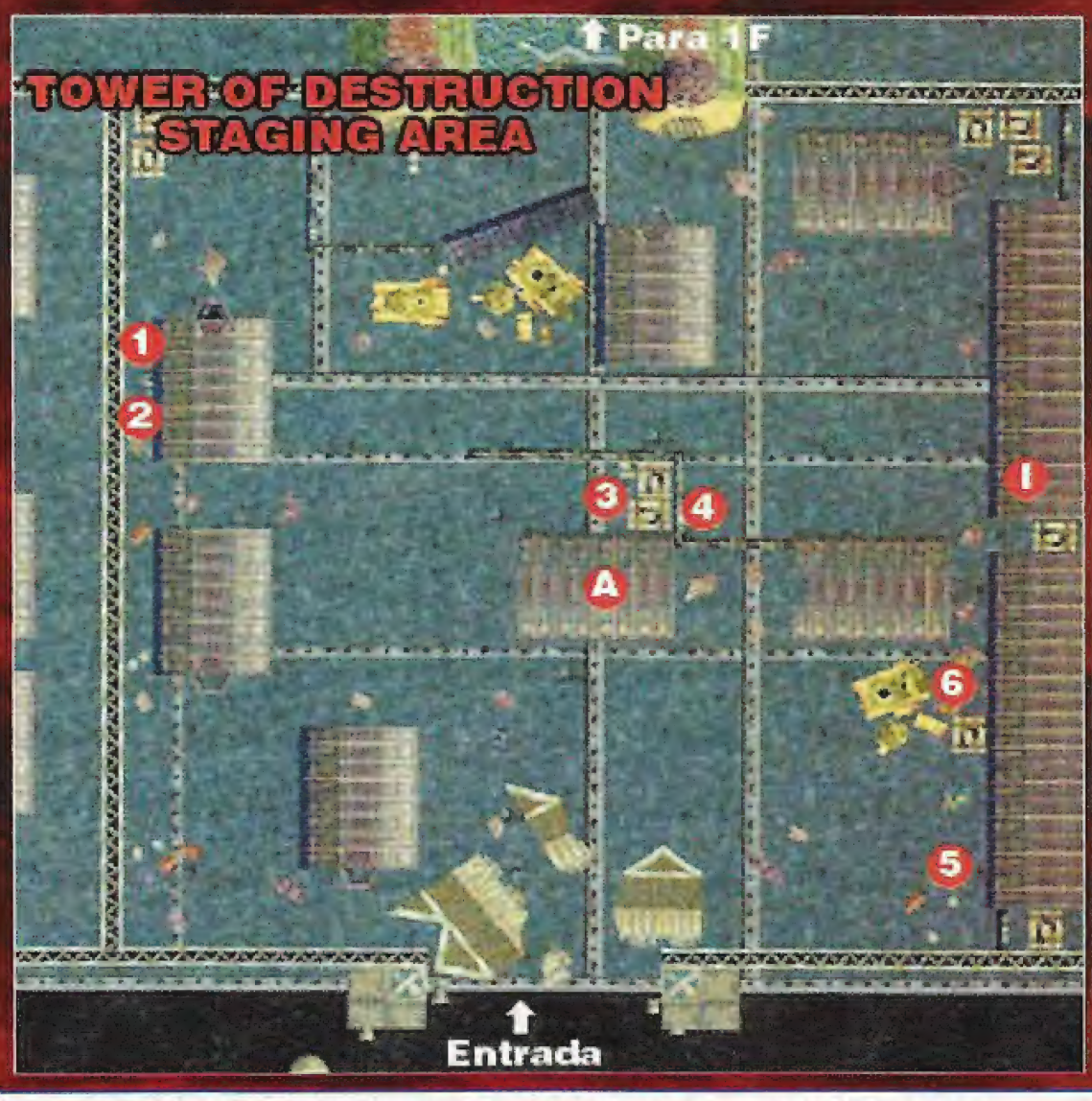
1	200 G
2	600 G
3	Guard Seed
4	200 G
5	Paralysis Charm
6	Soul Seed
7	200 G
8	600 G
9	Magic Strength Seed
10	Mana Egg
B	Bird's Eye View

Capítulo 21
O Projeto de Garlyle

SUMÁRIO:

Ao entrar na Staging Area de Garlyle, Justin e seus amigos se encontram com uma misteriosa (e forte) mulher de cabelos prateados que imediatamente ataca-os com uma fúria incontrolável. A batalha se mostra difícil, mas ela é finalmente derrotada, e sua memória é recobrada. Parece que um dos experimentos feitos na Tower of Destruction envolvia uma lavagem cerebral na pobre Milda (o nome da bestial garota de 19 anos) e torná-la um "super soldado" sem memória. Agora com sua liberdade e consciência recobrada, ela decide se unir ao grupo para se vingar daqueles que queriam escravizá-la. Subindo até o topo da torre, o grupo descobre Nana, Saki e Mio, juntamente com a causa dos

ROAD TO DESTRUCTION



-_-_MAPA DE TOWER OF DESTRUCTION - STAGING AREA_-_-

1	210 G
2	210 G
3	Rescue Set
4	210 G
5	210 G
6	Flight Seed
A	210 G, Save Point, armazém
I	Milda

Logo na área de entrada para a torre, você depara com um novo problema. Saindo de um galpão do exército de Garlyle, uma besta enfurecida ataca o grupo, especialmente Rap, que recebe um Ryuko

Renbu.

Agora você deverá enfrentar Milda, a fera que atacou seu grupo. Ela é grande mas não é duas, por isso, use os melhores ataques dos seus três personagens, o que deve atrasar um pouco os ataques dela. Cuidado com o Ryuko Renbu, que tira um bocado de energia de um personagem.

Depois de derrotada, Milda recobra sua consciência e revela que o exército de Garlyle estava fazendo experimentos com ela. Então ela entra como a quarta membro do seu grupo, e todos entram decididos na Tower of Destruction.

A torre é uma dungeon constituida de quatro andares, muito complexa e com diversos switches que ativam ou desativam portas. Guie-se pelos mapas para não se perder e lembre-se de que você deverá descer e subir alguns andares algumas vezes para poder liberar o caminho.

Ao chegar no quarto andar, você encontrará um painel logo em frente a escada da qual você veio e outro perto da escada que leva ao quarto andar. Cada painel tem dois switches, que abrem ou fecham as portas do lado oposto.

Alcançando o último andar da torre, você encontra três figuras conhecidas: Nana, Saki e Mio, que cuidam de uma estranha forma de vida, que parece ser criada criogenicamente. Uma criatura que parece sugar toda a energia do ambiente ao seu redor, transformando, desta maneira, tudo o que ele suga em pedra.

Justin, observando tudo, espera um momento oportuno para invadir o lugar e destruir tudo. Mas, sem saber, ele libera o monstro que estava sendo cultivado, a criatura chamada Gaia Battler.

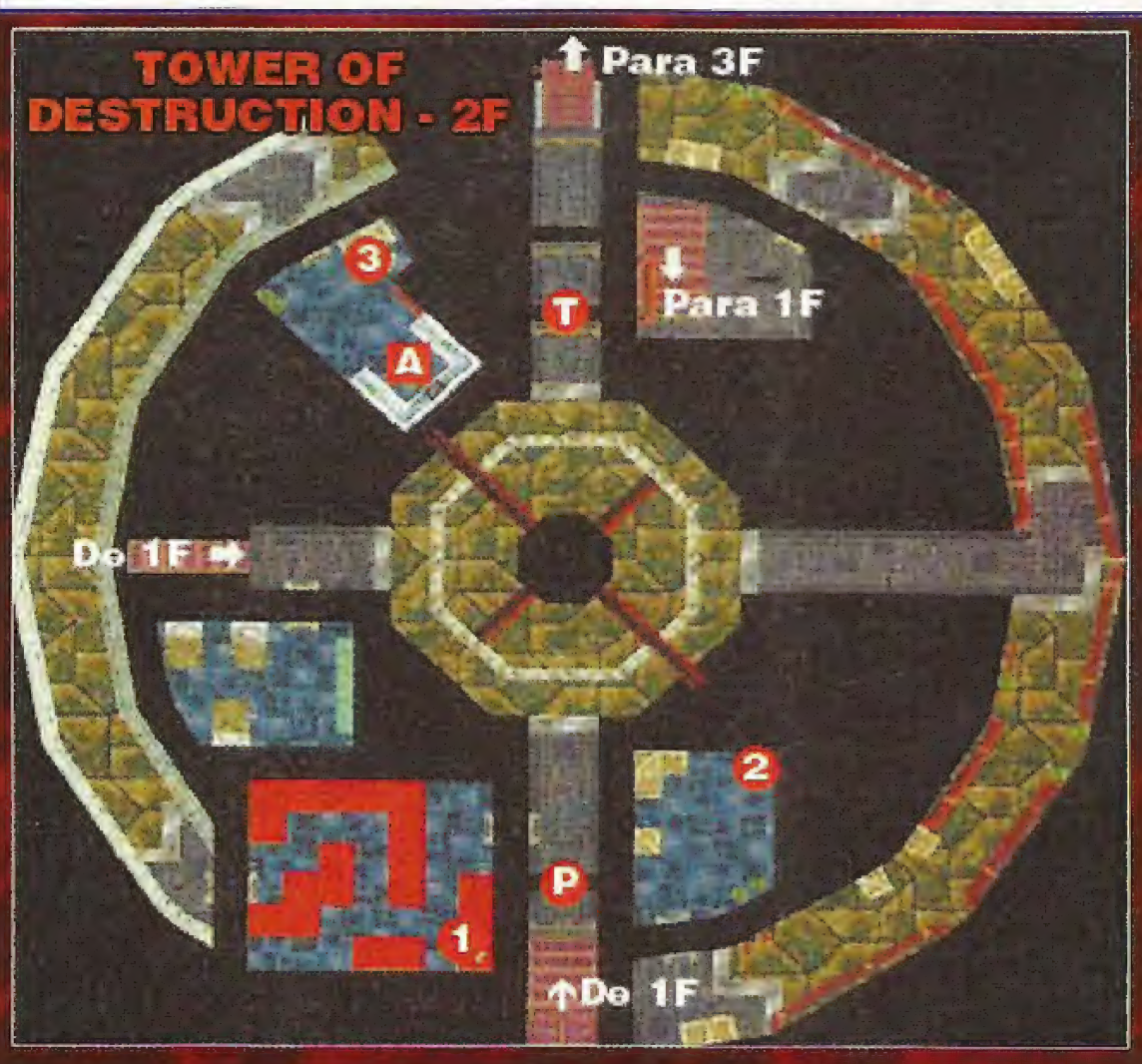
Esta é uma batalha difícil, já que Gaia Battler tem três partes diferentes, cada uma com seu próprio HP, e uma gama de ataques poderosos. Você pode tentar se concentrar em um braço de cada vez, para depois partir para o corpo, enfraquecendo o monstro aos poucos; ou então investir todos os seus ataques diretamente no corpo, e tentar destruir tudo de uma vez.

Com a destruição da criatura, a sucção de energia

parece sair de controle e a própria torre, e tudo o que está dentro, começa a ser transformada em pedra. Misteriosamente, uma estranha força protege Justin e seus amigos, livrando-os do mesmo destino que teve o resto da base de experimentos de Garlyle.

_-_-_-_-_-_MAPA DE TOWER OF DESTRUCTION - 1F_-_-_-_-_-_

1	210 G
2	630 G
3	210 G
4	Escape Seed
5	Walkman
6	210 G
A	Action Point
S	Save Point



_-_-_-_-_-_MAPA DE TOWER OF DESTRUCTION - 2F_-_-_-_-_-_

1 ---------- 210 G
2 ---------- Home Run Hammer
3 ---------- 210 G
A ---------- Action Point

_-_-_-_-_-_MAPA DE TOWER OF DESTRUCTION - 3F_-_-_-_-_-_

1 ---------- 210 G
2 ---------- Walkman
3 ---------- 210 G
4 ---------- 210 G
5 ---------- 210 G
6 ---------- Plague Suit
7 ---------- 210 G
#1, #2 ---------- Switches
S ---------- Save Point

SUMÁRIO:

Justin e Rap correm de volta a Kaff, na tentativa de evitar desastres e impedir que o exército de Garlyle ponha as mãos na recentemente descoberta "Semente de Pedra". Contudo, eles chegam tarde demais, e encontram Leen a ponto de adquirir a Pedra. Todos ficam chocados quando duas asas (que parecem ser feitas de luz) brotam das costas de Leen, carregando ela e a Pedra para o céu. Subitamente, vem o pensamento em Fiena de que Leen pode ser um dos Kouyokujin, o antigo povo das asas de luz. E como Fiena é a irmã de Leen, o que acontecerá com ela, se isso for realmente verdade. De qualquer forma, o chefe de Kaff envia Rap e companhia em uma busca para recuperar a Pedra.

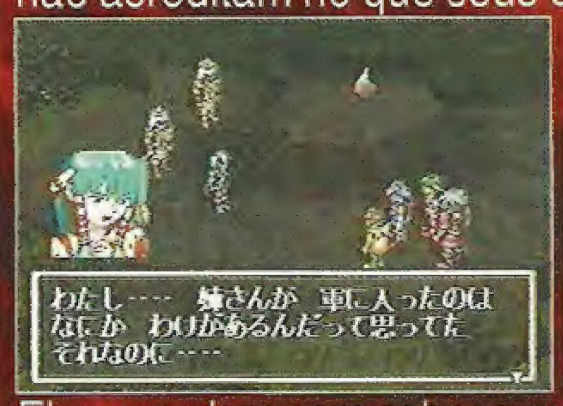
KAFFTOWN

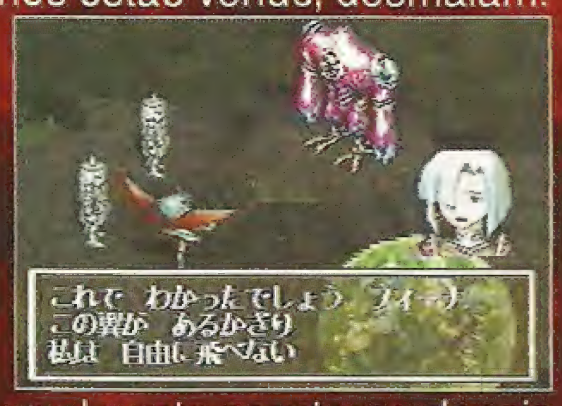
Depois de derrotar Gaia Battler, você pega seu olho, que é a "Semente de Pedra" da vila de Kaff e retorna para lá. O problema é que Milda não pode entrar na vila, devido a regra (ela é de Lene, a vila inimiga de Kaff), e Rap, que agora é amigo de Milda, fica muito chateado.

Você vai dormir, mas Fiena tem um mau pressentimento... E ela está certa: durante a noite, o exército invade a vila, e começa a matar as pessoas para recuperar o olho de Gaia.

Vá para o norte da vila, derrotando os soldados que encontrar no caminho. Você descobre que no comando desta cruel operação está Leen.

Diante do grupo, ela faz uma revelação surpreendente. Suas palavras são: "Eu preferia não mostrar isso a você, Fiena. Você realmente pensa que o povo das asas de luz é bom?". Em seguida, asas que emitem uma luz avermelhada surgem de suas costas. Espantados, Justin e Fiena, que não acreditam no que seus olhos estão vendo, desmaiam.





Eles acordam sem saber o que realmente aconteceu depois disso.

Fiena está realmente chocada por saber que sua irmã é uma Kouyokujin... E eles têm que deixar a vila agora. Rap decide ir com eles, e então o grupo decide partir para Lene, a vila de Milda, onde vive Darin, a paixão de Milda, que sabe muito sobre o Alento e a civilização Enjool.

Capítulo 23
Viagem para Jeelpadon

SUMÁRIO:

O Deserto de Jeel é uma área muito importante por suas numerosas saídas. Há três (para sermos exatos), e duas delas levam para áreas que podem ser consideradas "secretas" ou "extras". Uma saída leva para a Tomb of Soldiers, enquanto outra leva para o assustador "Castle of Dreams". A última saída leva você para a próxima cidade, Jeelpadon. Seguindo os eventos normais do jogo, você deve seguir para a próxima cidade, mas você pode muito bem ir para as dungeons bônus agora. Contudo, como elas são um pouco difíceis no momento, deixare-as para o futuro (juntamente com a terceira área secreta).

JEEL DESERT

No seu caminho há duas áreas bônus. Entradas para dungeons especiais feitas para pessoas que adoram batalhas. Elas não têm nenhuma conexão com o enredo principal do jogo, o podem ser feitas, a partir do momento que você chega ao deserto de Jeel, a qualquer momento (de preferência, pouco antes do final do jogo, já que os monstros aqui são muito fortes por enquanto).

Elas podem ser muito úteis quando você descobrir, por exemplo, que Fiena ganha uma magia de nível 1 que precisa de nível 99 nos elementos Water e Wind.

Mais adiante, você encontrará uma terceira área bônus, bem mais difícil que estas duas. Se você quiser conferir os mapas e itens destas áreas "secretas", veja mais adiante, pouco antes do final do jogo.

Por enquanto, apenas prosseguiremos com a história normal, direto para a cidade de Jeelpadon.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE JEEL DESERT - NORTH_-_-_-_-_-_-_

1	220 G
2	Saboten Thorn
3	Revive Medicine
4	Revive Medicine
5	Saboten Armor
6	220 G
7	220 G
8	660 G
9	220 G
10	Energy Ring
S	Save Point

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE JEEL DESERT - SOUTH_-_-_-_-_-_-_

1	660 G
2	220 G
3	Anklet
4	Gear Sword
5	220 G

6 ---------- 220 G
7 ---------- Guard Seed
8 ---------- 220 G
B ---------- Bird's Eye View
S ---------- Save Point

Capítulo 24
Parada na Cidade das Classes

SUMÁRIO:

Jeelpadon é um lugar muito interessante por sua divisão em classes. Há três partes diferentes na cidade, incluindo a luxuosa "parte rica", a simples "parte de classe média", e a miserável "parte de classe baixa". Cada setor é habitado por uma raça diferente. De qualquer forma, sua passagem por aqui será um tanto curta, por hora. Milda conversa com uma pessoa no hotel local e descobre que eles ainda têm de cruzar as perigosas Savannah Plains.

Ponto de dúvida comum: para chegar até Savannah Plains, você precisa sair de Jeelpadon pela saída a oeste (na área dos Moges).

JEELPADON

A vila de Milda, Lene, ainda está muito longe. Você tem que parar na cidade-oásis de Jeelpadon em seu caminho.

Esta vila é bem original: três tribos ocupam vivem na cidade, e cada uma ocupa um terço dela, isolando-se das demais em territórios bem distintos. Nós temos os Lafene (humanos), os Arcada (seres meio-animais) e os Moge (os coelhos, mais velhos). Note também a diferença na arquitetura de cada uma das três partes da cidade: a parte de Lafene parece com uma cidade européia do século XIX, a parte de Arcada é construida no estilo árabe, enquanto os Moge têm suas moradias conjugadas como em uma cidade mineradora. Aqui você encontrará armas muito caras, o que faz você entender que voltará aqui mais tarde.

Depois de uma noite no hotel, você está pronto para continuar.

_-_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE JEELPADON_-_-_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- Casa Moge 1
2 ---------- Bottle Arcada (Hotel e Save)
3 ---------- Fortune Teller's Tent
4 ---------- Knick-knack shop
5 ---------- Oasis Shop
6 ---------- Casa do Líder Moge
7 ---------- Casa Moge 2
8 ---------- Casa 1
9 ---------- Casa 2
10 ---------- Arcada Spice
11 ---------- Apartamento
12 ---------- Rafemi Cafe

Capítulo 25
Outra Cidade Deserta

SUMÁRIO:

Ao chegar em Lene, você conhece os três sábios da cidade: Darin, Derin e Dorin. O primeiro é o namorado de Milda. Você descobre que o povo daquela vila está ali há pouco tempo, vindos de uma outra cidade, que teve um fim misterioso, como a vila de Kaff. A pedido de Dorin, você vai até a antiga vila de Lene, que agora tornou-se a Pocket Dimension, e recupera seu chifre perdido. Na volta, ele diz que o objeto que você recebeu de Liete é, na realidade, uma chave para abrir uma caverna debaixo da cidade de Jeelpadon. Já dá para saber o seu próximo destino, né?

LENE

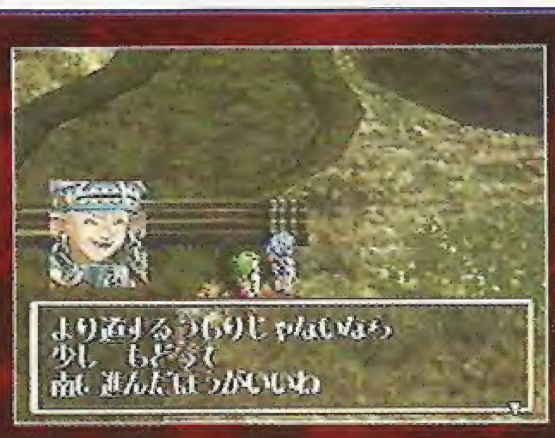
Partindo de Jeelpadon, você deverá chegar até a cidade-natal de Milda, Lene. Para tanto, você deve ainda atravessar as duas áreas de Savannah Plains (na área East há uma passagem que leva para a terceira dungeon secreta, mas ela só estará disponível mais tarde).

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE SAVANNAH PLAINS - WEST_-_-_-_-_-_-_

1	220 G
2	Mana Egg
3	220 G
4	Blue Charm
5	220 G
6	220 G
7	220 G
8	220 G
9	220 G
10	220 G
11	Technique Seed
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE SAVANNAH PLAINS - EAST_-_-_-_-_-_-_

1	220 G
2	220 G
3	220 G
4	Noronoro Herb
5	220 G
6	220 G
7	All Around Herb
8	660 G
9	220 G
10	Technique Seed
11	Mana Egg
B	Bird's Eye View



_-_-_-_-_-_MAPA DE BURINAN HEIGHTS - NORTH_-_-_-_-_-_

1	250 G
2	Endurance Walnut
3	750 G
4	Snowshoes
5	250 G
6	250 G
7	Strength Seed
S	Save Point
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_MAPA DE BURINAN HEIGHTS - SOUTH_-_-_-_-_-_

1	Life Seed

2	250 G
3	Fire Sword
4	Blast Charm
5	Silent Sword
S	Save Point
B	Bird's Eye View
A	Action Point

Finalmente, o grupo chega até a bela vila de Lene.

Uma cena muito engraçada acontece. Milda vive falando de seu querido Darin, e todos ficam imaginando que, para ser marido de uma mulher tão forte, ele deve ser um cara másculo. Então, ao chegar em Lene, você é apresentado para ele, e descobre que ele é, na verdade, de uma raça parecida com vacas.

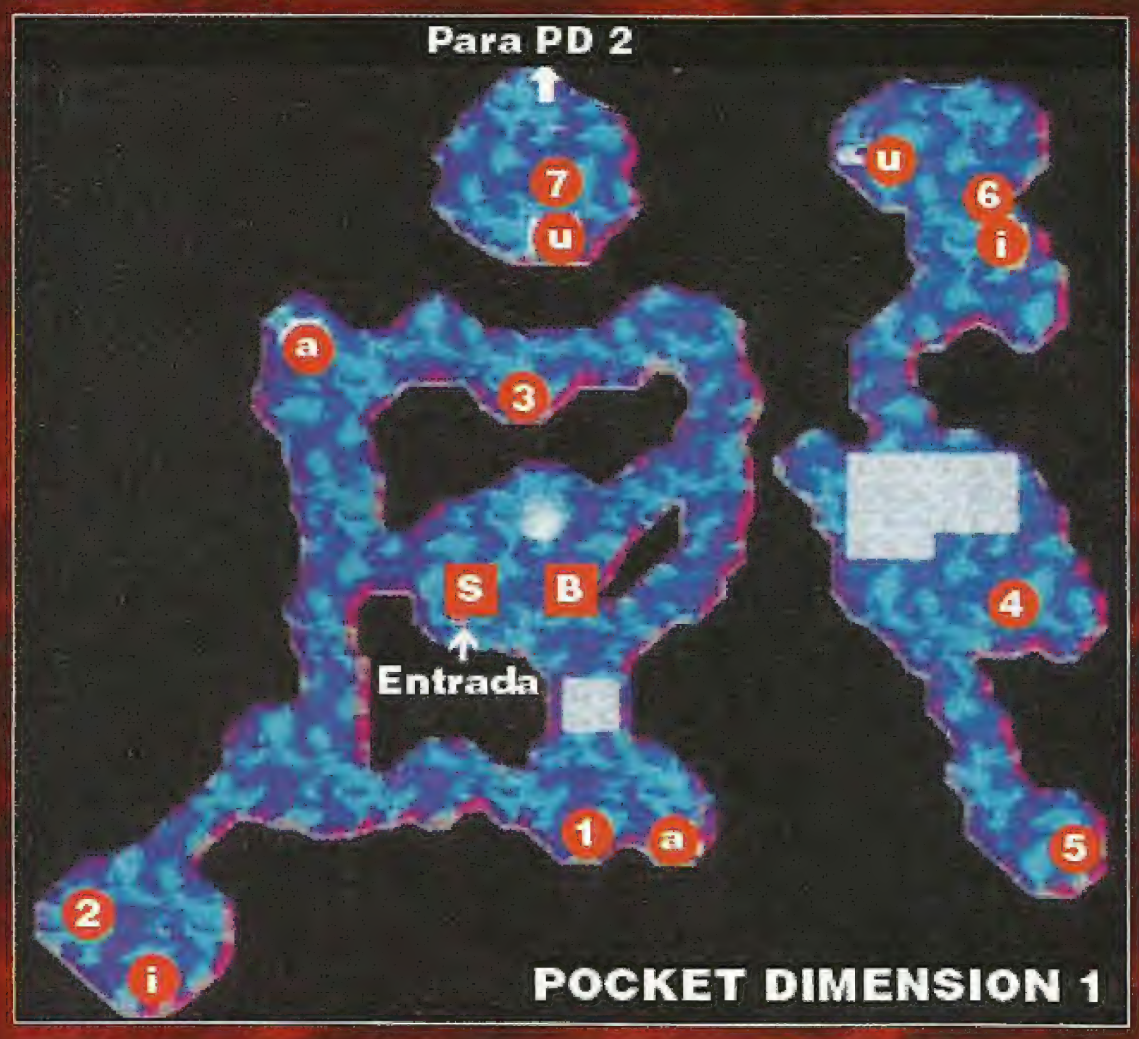
Outro fato curioso a se notar é o nome das renas que

_-_-_-_-_-_-_-_-_MAPA DE LENE VILLAGE_-_-_-_-_-_-_-_-_

1	Casa de Milda
2	Casa 1
3	Casa de Derin
4	Ferreiro
5	Estoque
6	Casa do Chefe
7	Casa 2
8	Hotel
9	Shop
10	Casa vazia

eles criam e comem. Elas são chamadas de "Rap-alguma coisa", ou somente Rap, na forma abreviada. E isso não está deixando Rap muito feliz.

Na vila, você tem que falar com os três sábios: Darin, Derin e Dorin. Infelizmente, o último está ficando maluco, pois ele perdeu um de seus chifres durante a mudança da vila (os habitantes da vila de Lene moravam em um outro lugar, no qual aconteceu uma tragédia semelhante à da antiga vila de Rap).

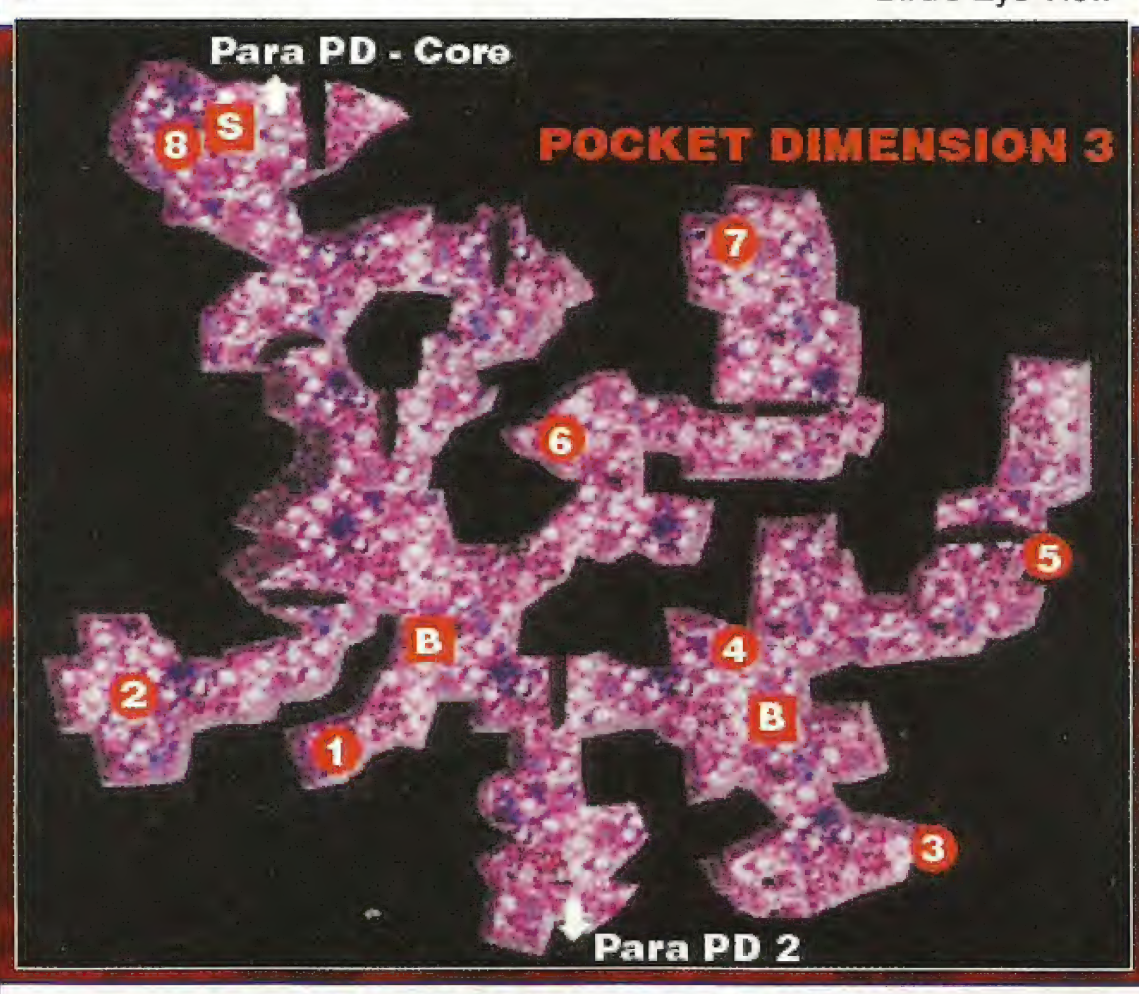


_-_-_-_-_-_MAPA DE POCKET DIMENSION 1_-_-_-_-_-_

1	Smoked Salmon
2	780 G
3	260 G
4	260 G
5	Dimension Cane
6	260 G
7	260 G
S	Save Point
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_MAPA DE POCKET DIMENSION 2_-_-_-_-_-_

1	Origin Meat
2	260 G
3	780 G
4	Ogre Helm
5	Mana Egg
6	260 G
7	Strength Seed
8	260 G
S	Save Point
B	Bird's Eye View



Agora sua missão é recuperar o chifre perdido ao sul de Lene, na antiga vila, que agora se tornou uma dimensão paralela: a Pocket Dimension. As pessoas nesta dimensão foram aprisionadas em jóias e a própria vila se tornou um lugar ilusionário. Entrando nas casa você vai sair em lugares diferentes (guie-se pelos mapas para não se perder). Você encontrará o chifre perdido no chão, numa sala, e descobrirá também o que causou a transformação da vila: o mesmo que em Kaff.

_-_-_-_-_-_MAPA DE POCKET DIMENSION 3_-_-_-_-_-_

1	260 G
2	Origin Meat
3	Warp Boots
4	260 G
5	780 G

REVISTA SPEAK ENGLISH

Aprenda inglês sem complicações

Adquira já sua coleção

PREENCHA O CUPOM E ENVIE PARA NÓS

Nome:.....

Enereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

❑ Edição 01 ❑ Edição 02 ❑ Edição 03 ❑ Edição 04 ❑ Edição 05 ❑ Edição 06

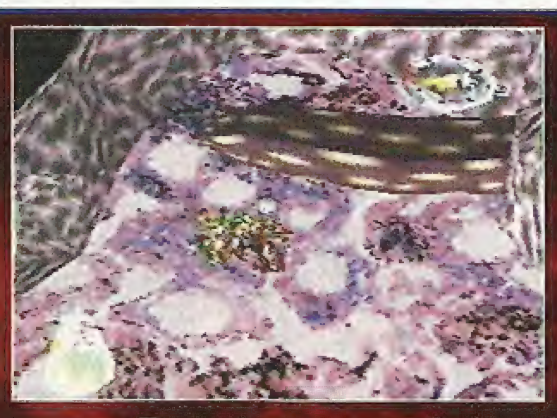
Se desejar uma quantidade maior de algum número ou de todos, especifique aqui.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo-SP - Maiores informações: Tel.: 0XX 11 266-3166. Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar esta revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Revista + CD
R$ 9,90

Editora Escala Ltda.

6	Protection Fruit
7	Iron Clogs
8	260 G
S	Save Point
B	Bird's Eye View



Depois que você devolve o chifre de Dorin, ele lhe diz que a medalha que você possui (aquela que Liete lhe deu) é um dos dois artefatos usados para abrir as duas passagens sagradas. Uma leva para Alento, e a outra é a caverna sob Jeelpadon. Já que a medalha que você tem é a de Jeelpadon, você deve ir para lá para conseguir a medalha para Alento.

Capítulo 26
A Ajuda de Gid

SUMÁRIO:

Milda decide ficar na vila de Lene, enquanto o grupo prossegue a jornada na direção de Jeelpadon. Lá eles devem convencer que Gid, o líder dos Moges, baixe o nível da água da fonte para ele abrirem a caverna com a medalha de Liete. O coelho faz isso e também entra para o grupo. Depois de conseguir a outra medalha, Justin descobre que o exército de Garlyle está atrás dele na caverna. O General Bahl, usando o poder de Leen, invoca poderosos Golems, que são simplesmente transformados em estátuas com o poder de Fiena, que se revela ser uma Kouyokujin, assim como sua irmã. O ganancioso Bahl leva Fiena consigo, enquanto Justin não pode fazer nada, e apenas olha revoltado a aeronave partindo.

JEELPADON

Saindo de Lene, Milda diz que seu lugar é ao lado de Darin, e decide ficar na vila (notou o quarto dela?).

De volta a Jeelpadon, você tem que usar a medalha na fonte no centro da cidade. O problema é que, se você fizer isso, a água entraria na caverna e impediria que você entrasse.

Sua tarefa, já que os Moge parecem comandar a cidade, é encontrar o líder dos Moge e convencê-lo a baixar a água da fonte.

Uma jovem garota Moge vem até você dizendo que ele está esperando por você, e que é melhor não deixá-lo esperando, pois ele fica aborrecido facilmente.

Você descobre que o líder dos Moge é Gid, o coelho que você já encontrou algumas vezes, e ele pergunta por que você quer ir para Alento. Você deve responder que é "para proteger aqueles que você ama" (a segunda opção). Então Gid diz que você ganhou a aprovação do chefe, ou seja, ele. O coelho então abaixa o nível da água e junta-se ao seu grupo, para ajudar em sua jornada ao Alento. A vantagem deste personagem é que ele pode atacar três vezes usando o comando combo. Infelizmente, assim como Milda, ele não pode usar magias.

Justin então abre a entrada para a caverna subterrânea usando a medalha dada por Liete. Agora é bom que você tenha uma boa quantidade de itens de cura e salve o seu progresso antes de entrar na caverna, pois o caminho lá será longo e cheio de perigos.

UNDERGROUND TEMPLE

Ao entrar, você nota algumas pinturas nas paredes. Isso assusta e preocupa Fiena, e sente como se as pinturas estivessem vivas.

Depois de passar por uma série de zumbis e várias plataformas, você chegará até o Underground Temple, onde terá que enfrentar um chefe. Depois disso, o grupo encontra o caminho que leva até a segunda medalha.

Contudo, no caminho de volta está o exército de Garlyle, liderado por Mullen e o General Bahl em pessoa! Você tem que achar um outro jeito de escapar.

Mas enquanto você ten-

ta escapar de Mullen e seus homens, Bahl leva Leen para uma sala secreta, e faz com que ela desperte as pinturas das paredes... Os temíveis Golems.

Quando os gigantes de pedra estão prestes a acabar

fuga dos nosso heróis, Fiena cai de joelhos e começa a se sentir estranha: "Meu corpo está tão quente... Está queimando... O que está acontecendo comigo?". De sua sala, Bahl nota que algo está interferindo os Golems: "Impossível! Não pode haver uma força tão poderosa quanto a dos Kouyokujin! Mas e se... Outro Kouyokujin?".

Quando uma energia tremendamente poderosa emana do corpo de Fiena, os Golems são todos transformados em pedra, e se quebram diante da adimiração de Bahl.

Como era de se esperar,

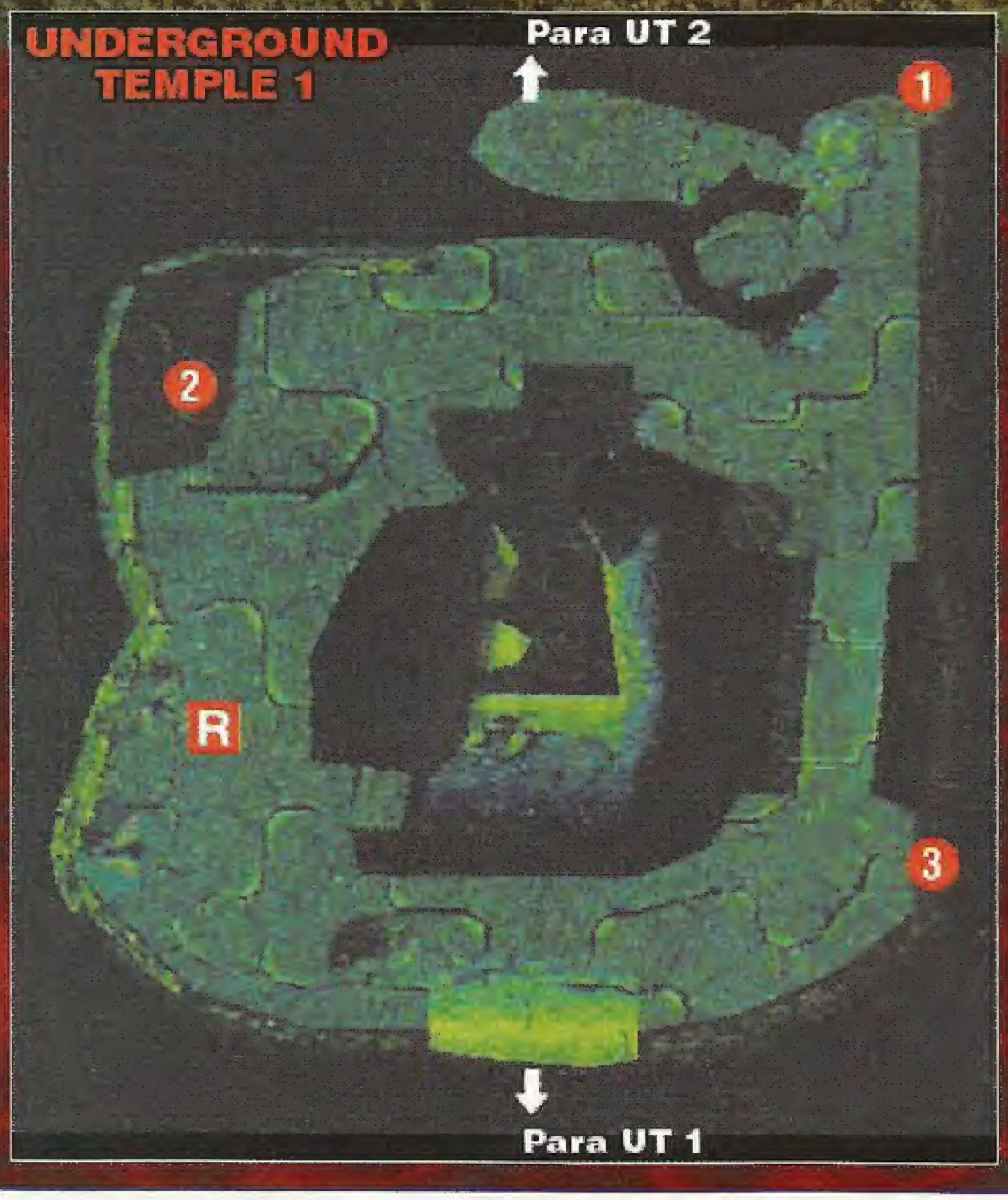
Bahl leva a exausta Fiena com ele, e Justin não pode fazer nada para impedí-lo. O General leva-a até sua aeronave, quando Justin é escondido por Mullen, que não está mais de acordo com os planos de seu pai. Justin então corre para fora da caverna, mas apenas encontra a aeronave partindo.

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND PASSAGE 1_-_-_-_-_-_-_

1	270 G
2	270 G
3	Resurrection Herb
4	270 G
5	270 G
6	810 G
7	Dimension Shoes
8	Magic Seed
S	Save Point
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND PASSAGE 2_-_-_-_-_-_-_

1	270 G
2	270 G
3	810 G
4	270 G
5	Man Gosh
6	Resistance Seed
7	270 G
8	270 G
9	Miracle Drink
10	Strength Seed
11	270 G
12	Lightning Charm
13	810 G
14	270 G
S	Save Point
B	Bird's Eye View

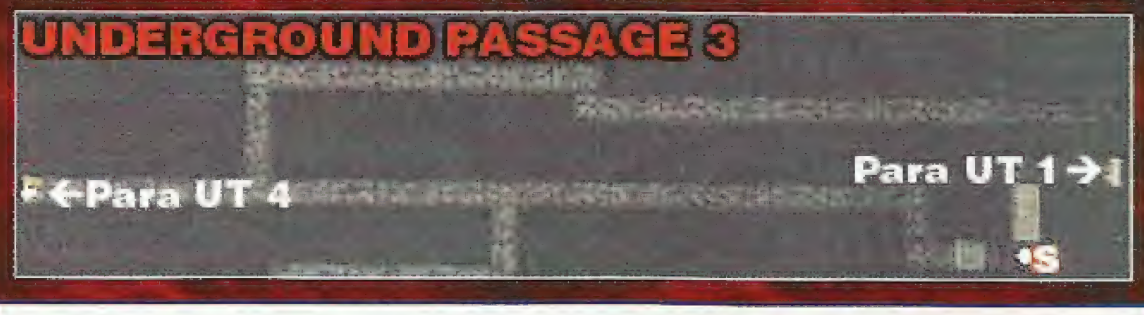


_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND TEMPLE 1_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- Counter Ring
2 ---------- 270 G
3 ---------- Movement Seed
R ---------- Ruined God (Boss)

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND TEMPLE 2_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- Knowledge Metal
2 ---------- 270 G
3 ---------- 270 G

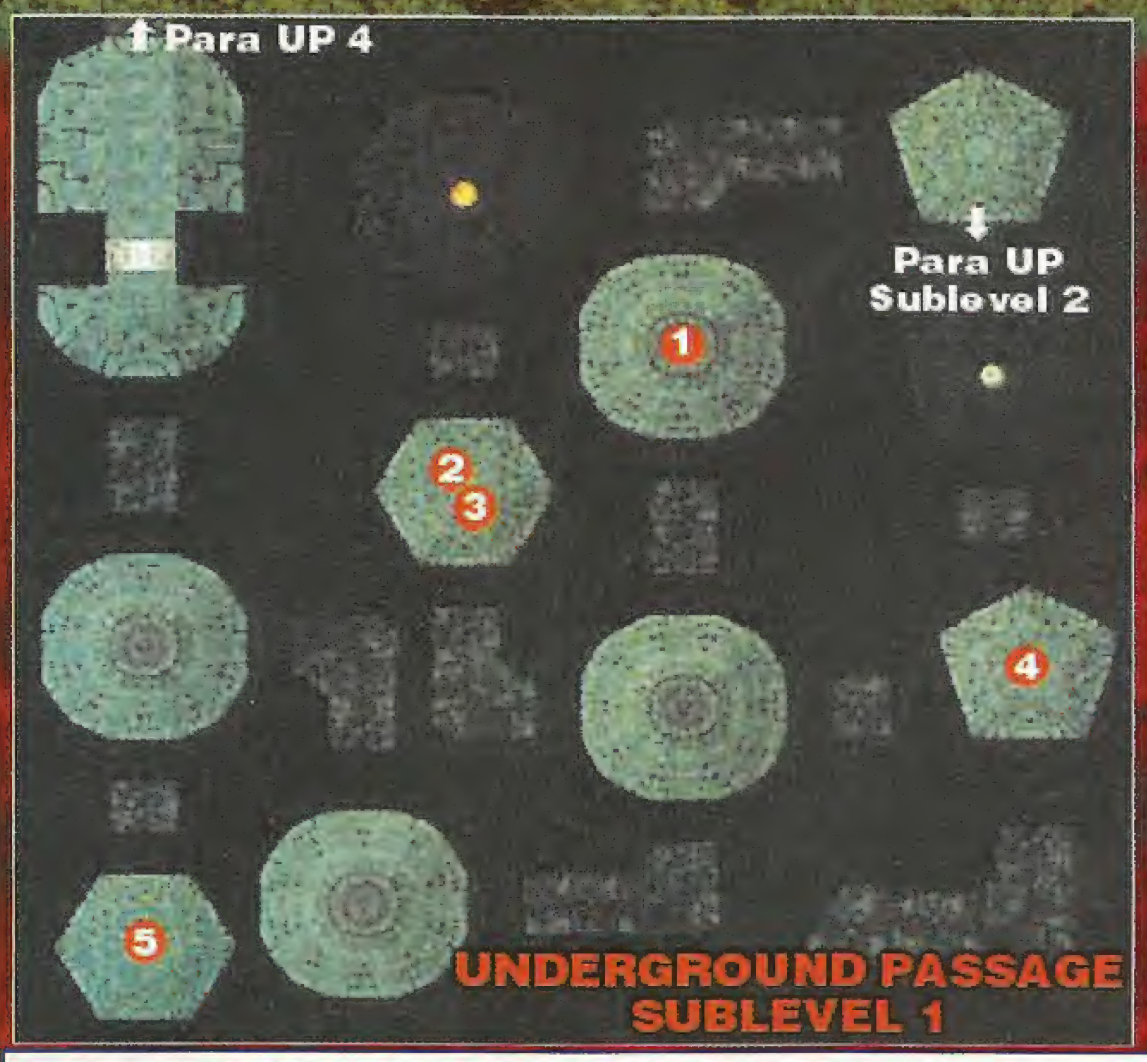


_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND TEMPLE 3_-_-_-_-_-_-_

S ---------- Save Point

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND TEMPLE 4_-_-_-_-_-_-_

1 ---------- Strength Seed
2 ---------- Mana Egg
3 ---------- 270 G
4 ---------- 270 G
5 ---------- 270 G
6 ---------- Movement Seed
7 ---------- 810 G
8 ---------- 270 G
9 ---------- Everything Seed

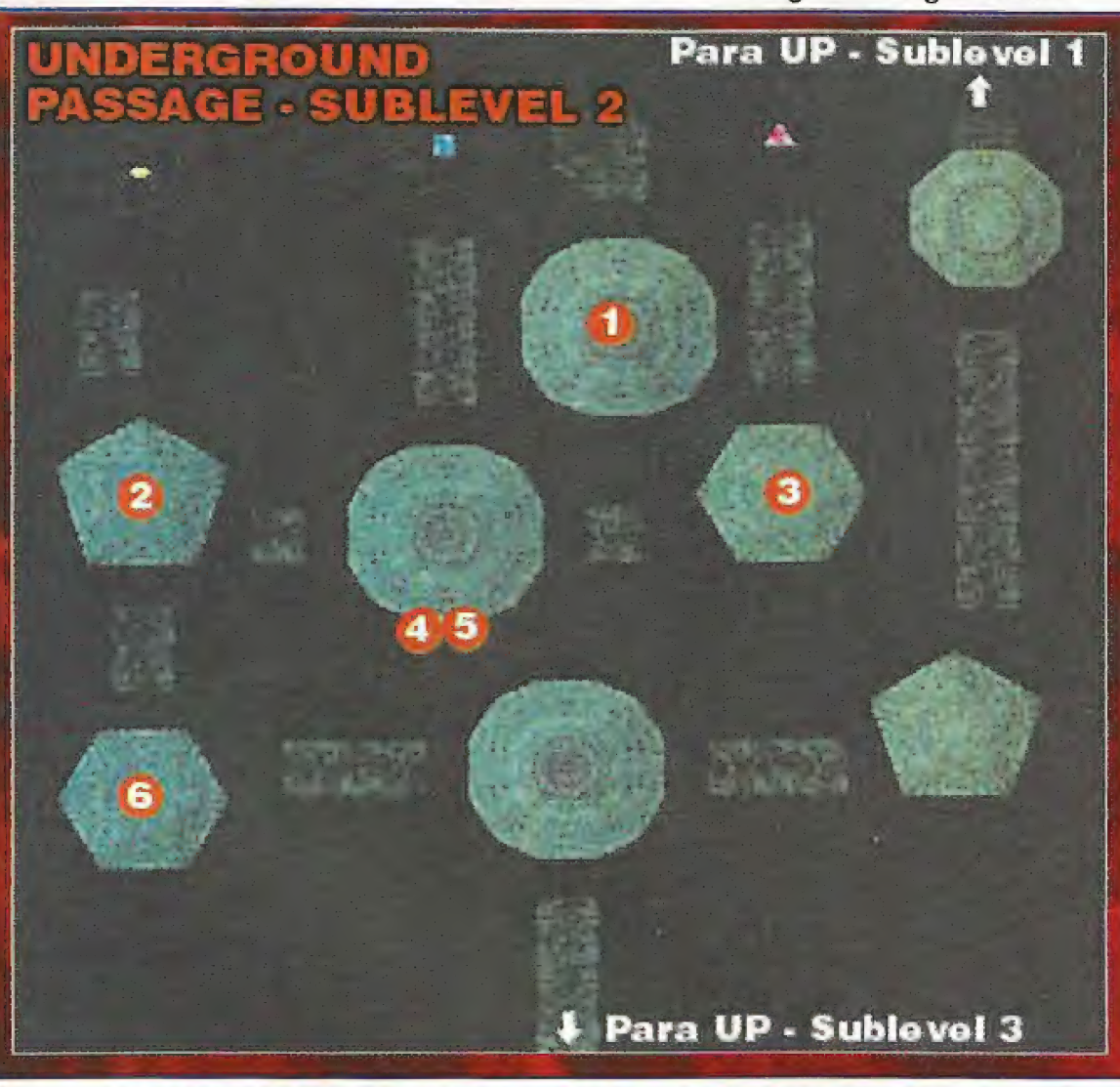


_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND PASSAGE SUBLEVEL 1_-_-_-_

1 ---------- 270 G
2 ---------- 810 G
3 ---------- 270 G
4 ---------- Magic Sight Stone
5 ---------- Magic Strength Seed

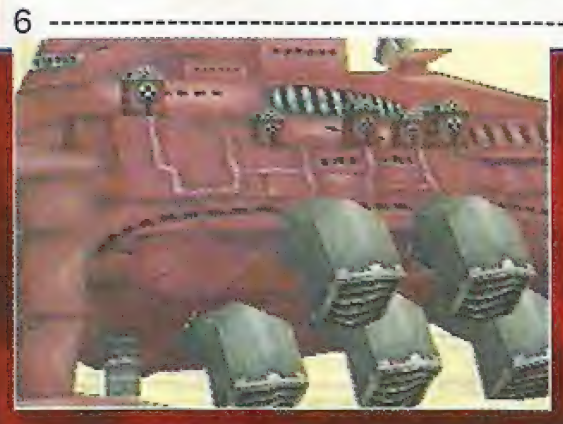
_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND PASSAGE SUBLEVEL 3_-_-_-_

1 ---------- Speed Seed
2 ---------- Strength Seed
3 ---------- Resurrection Stone
4 ---------- 270 G
5 ---------- 270 G
C ---------- Corda
S ---------- Save Point



_-_-_-_MAPA DE UNDERGROUND PASSAGE SUBLEVEL 2_-_-_-_

1 ---------- Speed Seed
2 ---------- 270 G
3 ---------- 270 G
4 ---------- Crimson Herb
5 ---------- Earth Charm
6 ---------- 270 G



SUMÁRIO:

Com a ajuda de Gid e Rap, que chegam em uma arraia voadora, o grupo consegue chegar até a aeronave onde estão Bahl e Fiena. Depois de passar pelas eternas chatas Nana, Saki e Mio, Rap quebra um computador e a nave começa a cair. Desesperadamente, Justin procura por Bahl, e encontra-o do lado de fora da nave, onde os dois lutam diante de Fiena. Mas Bahl isso foi apenas uma brincadeira para Bahl. É então que o General revela o seu segredo, transformando seu braço direito em tentáculos assustadores. Ele propõe uma troca: a Pedra Espiritual por Fiena, e Justin não pensa duas vezes. Mas, sórdido como ele é, Bahl joga Justin pelos ares. Fiena consegue escapar de suas garras e pula atrás de Justin. Após um encontro romântico em plena queda livre, as maravilhosas asas de luz de Fiena se revelam e

praticamente pára a queda dos dois. Gid e Rap chegam na arraia para salvá-los, guiados pela luz das asas de Fiena.

AERIALSHIP

Do lado de fora da Underground Cave, Rap e Gid, voando em uma arraia, encontram Justin, e eles imediatamente começam a perseguir a aeronave Grandeur, atrás de Fiena, que foi levada pelo General Bahl. A perseguição acaba quando os tiros da nave atingem a arraia onde estão os heróis, mas eles conseguem entrar na nave.

Agora você está na sala do motor (Engine Room) e deve chegar até a sala de controle (Control Room) para tentar parar a aeronave. Você encontrará o Trio Terrível, e deverá enfrentar, pela primeira vez, Nana, Saki e Mio ao mesmo tempo.

O maior problema nesta batalha é o ataque conjunto que Nana, Saki e Mio podem fazer, o Delta Attack. Para resolver isso e aliviar o seu trabalho, concentre seus ataques em Mio, que tem o menor HP. Depois parta para cima das outras Tenentes.

Correndo pelos corredores, Rap tenta controlar um computador, mas ele acaba quebrando-o, e a aeronave começa a cair.

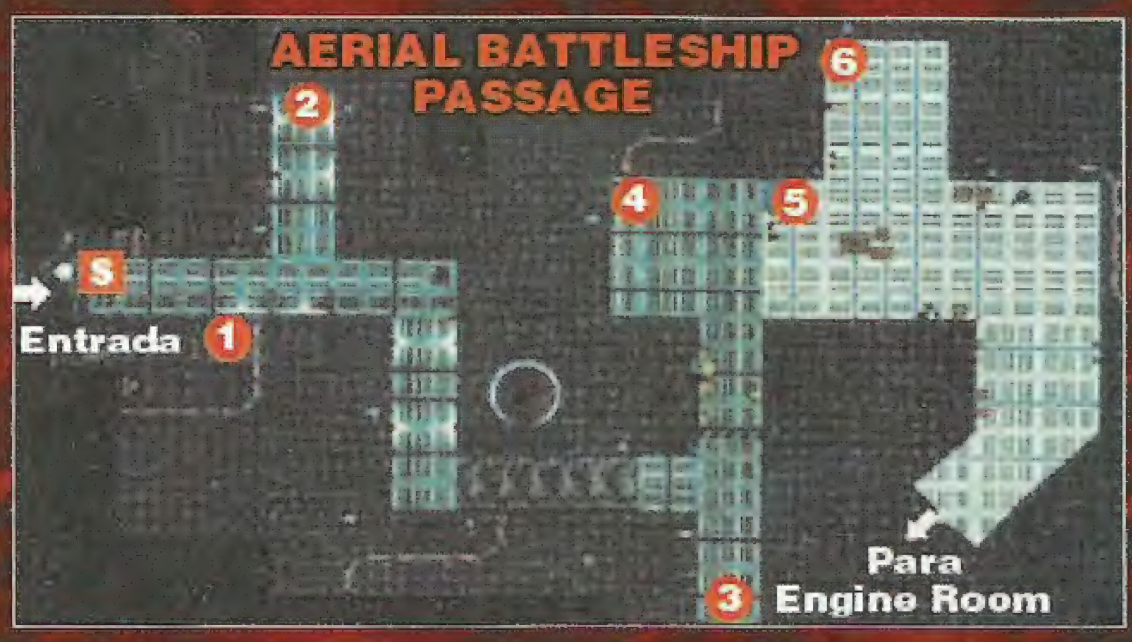
Você corre até a sala de Bahl, mas acaba achando-a vazia. Perseguindo o General, Justin acaba no topo da aeronave, do lado de fora.

Agora você deverá enfrentar Bahl de homem para homem, apenas Justin e ele, diante dos olhos assustados de Fiena. Como você está apenas com um personagem, seu maior problema será atrasar Bahl e não deixar que ele faça isso com você. Seus melhores recursos são a Celestial Sword (que gasta 32 SP) e o W-Break. Use mais o segundo, já que ele gasta menos SP.

Esta batalha foi apenas uma brincadeira para Bahl, e ele revela seu verdadeiro poder, debaixo da capa que esconde seu ombro, revela-se seu o braço direito, com tentáculos monstruosos que parecem ter vida própria. O General propõe uma troca para Justin: "Dê-me seu fragmento de Pedra Espiritual e eu a soltarei... Pense, o que é mais importante para você, jovem garoto?". Sem nenhuma outra escolha, Justin joga a Pedra para Bahl, que, agora em posse do seu objeto de desejo, joga Justin para fora da aeronave.

Fiena se desespera, e consegue escapar das garras de Bahl usando seu poder. Ela pula atrás de Justin sem pensar duas vezes. Na enorme queda, Fiena consegue alcançar o garoto e, depois de um momento emocionante de reencontro, suas majestosas asas de luz se revelam e a queda é praticamente interrompida.

Guiados pela intensa luz verde emanada das asas de Fiena, Gid e Rap chegam com a arraia voadora e consegue resgatá-los em um momento maravilhoso.



_-_-_-_-_-_MAPA DE AERIAL BATTLESHIP PASSAGE_-_-_-_-_-_

1	Secret Fruit
2	280 G
3	280 G
4	840 G
5	Uoria Metal
6	840 G
S	Save Point

_-_-_-_MAPA DE AERIAL BATTLESHIP CONTROL ROOM_-_-_-_

1	280 G
2	280 G
3	280 G
4	280 G
5	280 G

Capítulo 28
Chegada ao Alento

SUMÁRIO:

Depois de todos os contratempos, o grupo volta para Lene, para rever Dorin, já de posse da segunda medalha. Dorin diz que o local de partida para o Alento é o arco-íris que fica no alto da montanha atrás de sua vila. Chegando ao lugar, Gid deixa o grupo e Justin, Fiena e Rap são transportados para o espaço, para a cidade flutuante. Antes, eles devem passar pelo "jardim", um teste, onde terão que enfrentar três guardiões. Dentro da cidade, o grupo finalmente encontra Liete, que conta uma porção de coisas sobre Gaia. Então ela entra para o grupo de Justin, para ajudá-lo em sua jornada final para destruir este mal antigo.

LENE LAKE

Novamente com todos reunidos em seu grupo, é hora de voltar para a vila de Milda, para encontrar Dorin e notificar que você obteve a segunda medalha. O sábio bovino lhe revela o lugar de partida para o Alento: no alto da Rainbow Mountain, que fica atrás da vila, em um arco-íris que nasce sobre um pequeno lago.

Agora você pode passar pela cerca que estava bloqueada, e chegar até a área da Rainbow Mountain. Depois de mais uma escalada, Justin usa a medalha e abre a passagem, mas Gid decide ficar, dizendo que a sua tarefa acaba aqui.

Justin e seus amigos então são transportados, através do arco-íris, na direção do espaço, para uma maravilhosa cidade que paira sobre o planeta.

_-_-_-_-_-_MAPA DE RAINBOW MOUNTAIN - FOOT_-_-_-_-_-_

1	290 G
2	Life Fruit
3	290 G
4	Resistance Seed
5	870 G
6	290 G
7	Life Fruit
8	Illusion Silk
B	Bird's Eye View

_-_-_-_-_-_MAPA DE RAINBOW MOUNTAIN - PEAK_-_-_-_-_-_

1	290 G
2	290 G
3	290 G
4	290 G
5	870 G
6	290 G
7	Ties of Trust
8	Resistance Fruit
9	Resistance Seed
S	Save point
B	Bird's Eye View

ALENTO

Você finalmente chega até o Alento, mas ainda deve

passar por um último teste, no estranho "jardim" da cidade. Aqui você encontrará três chefes (com os quais você já lutou, mas em versões mais poderosas). Eles são: o monstro de quatro tentáculos que você viu no navio fantasma, o ogre que guardava o chifre em Pocket Dimension e o dragão do vulcão.

Ao derrotá-los, você tem permissão para entrar na mística cidade...

Lá dentro você encontrará muitas Lietes. Na verdade, elas são apenas réplicas que ela fez. As muitas cópias lhe

explicarão muitas coisas sobre os tempos antigos. Fale com todas até encontrar a verdadeira Liete.

Durante esta conversa, Liete diz que Gaia destruiu a civilização Enjool. Quando ela lhe mostra os túmulos, estes são de seu povo. Os azuis são para aqueles com um triste final, já os vermelhos são para aqueles que tiveram final feliz.

E então há o da própria Liete. Mas cabe a Justin fazer o destino decidir se ele será vermelho ou azul... E então Justin diz que ela deveria controlar o seu próprio destino, e tentar mudar o mundo por si própria.

Depois do encontro, Liete junta-se ao seu grupo para ajudar em sua missão de acabar com os planos do General Bahl de reviver Gaia.

Em combates, Liete é fraca com armas, mas você

não vai acreditar no poder que ela tem com magias. Uma de suas mais divertidas magias é a Magical Art, uma magia de nível 1 (com nível 11 de fogo) onde ela "pinta" o guardião de Alento para invocá-lo. Para ataque, uma das magias mais eficientes é a Meteo Strike, de nível 2, baseada no elemento Meteor, custando 10 MP.

_-_-_-_-_-_MAPA DE ALENTO - GARDEN_-_-_-_-_-_

1	Mana Egg
2	260 G
S	Save point

Capítulo 29
Dungeons Extras

SUMÁRIO:

Já que seu grupo agora está completo, e não será modificado até o fim do jogo, é uma boa hora para visitar as dungeons bônus para evoluir seus personagens e ganhar bons itens. São três delas no total: 1) Tomb of Soldiers, localizada na parte oeste de Jeel Desert - North; 2) Castle of Dreams, pode ser encontrado na parte oeste de Jeel Desert - South (estas duas primeiras dungeons podem ser encontradas facilmente com a bússola, quen indica três saídas ao invés das duas normais nas duas partes do deserto de Jeel); e 3) Magic Tower, que só pode ser encontrada encontrando um caminho entre as rochas na parte sudoeste de Savannah Plains - East (somente depois de você aterrisar, vindo de Alento). Estas três dungeons são realmente bônus. Não espere ganhar níveis muito rápido aqui, você ganha pouca experiência nas três dungeons. Contudo, todas elas têm ótimas armas, armaduras, acessórios e itens, e treinar o seus personagens em magia aqui não seria má idéia, já que você tem de usar muita magia se quiser sobreviver aqui. Você pode até conseguir as magias mais poderosas de seus personagens aqui. É aconselhável que você as faça na ordem a seguir.

CASTLE OF DREAMS

[Nível Mínimo Recomendado: 25]

Esta aqui é a mais fácil das três: curta, com um Save Point no início que você pode retornar facilmente e um boss comum para enfrentar. Você pode encontrá-la a partir da parte sul do deserto de Jeel. A garota na entrada do castelo explica que há uma espada amaldiçoada lá dentro, e pede que você remova a maldição dela.

Dentro do castelo você encontrará alguns monstros bem fortes, e alguns não podem ser afetados por armas. Então certifique-se de estar com boas magias para seus personagens. Encontrar a magia dos pontos fracos dos inimigos não deverá ser uma grande dificuldade, e lembre-se que você pode voltar para o Save Point quantas vezes quiser.

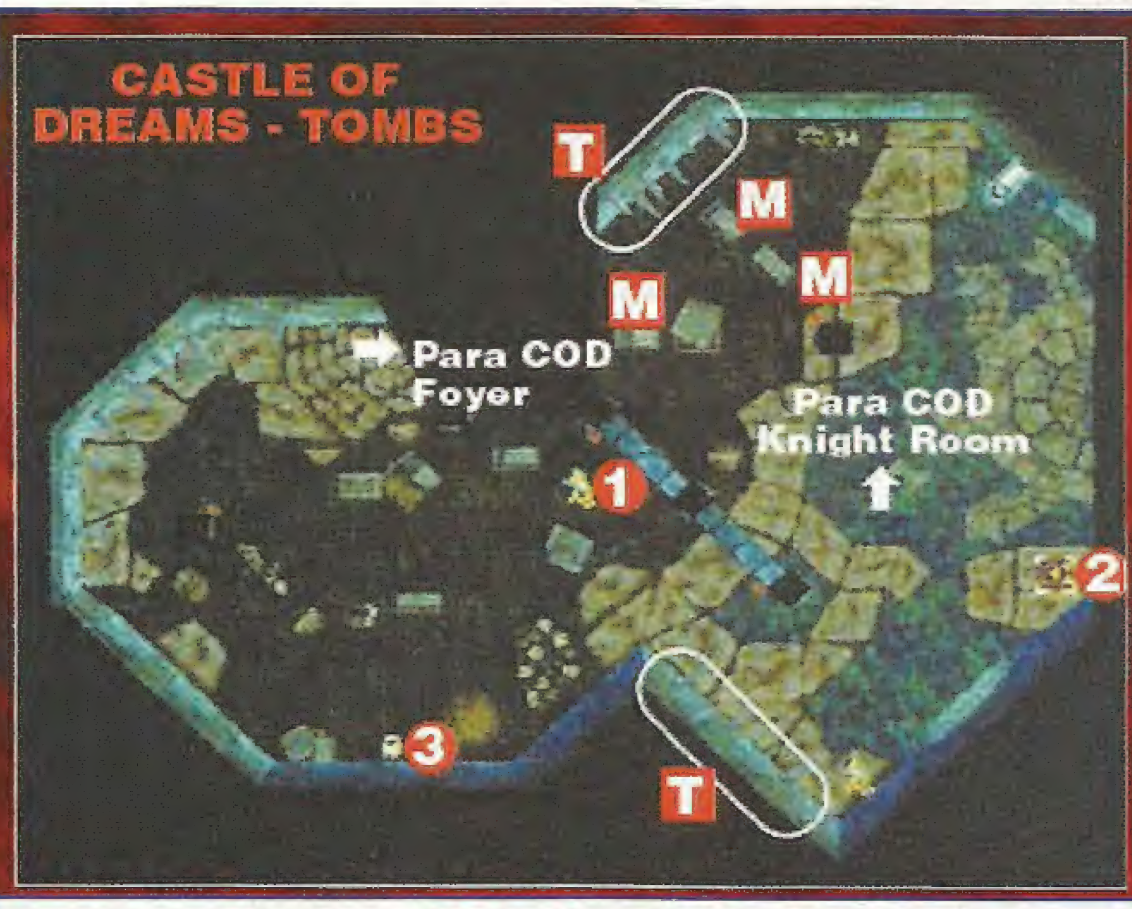
No corredor (Knight Room) do Castle of Dreams, há uma batalha muito difícil para você ficar esperto. Mas ela pode ser evitada. Simplesmente cole nas extremidades da sala e você deverá conseguir evitar. Porém, se você quiser bastante experiência, é recomendável que você vá com a cara e com a coragem para enfrentar a batalha.

NÃO deixe de pegar a faca, Bloody Knife, no chão (subindo as escadas e à esquerda). Na sala com escadas levando para cima, um chicote muito bom para Fiena está escondido perto da porta (você não pode vê-lo). Além disso, um Mana Egg está escondido sob um monte de madeira, de maneira que você não pode vê-lo, então certifique-se de verificar tudo. Outros itens interessantes para se adquirir incluem a Dark Armor e a Death Mask. Quando você derrotar o chefe, receberá a espada.

Na sala principal (Foyer) há uma grande porta que não se abre, nem quando você derrota o chefe. Então não fique desesperado tentando abri-la.

_-_-_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - FOYER_-_-_-_-_-_

1	Bloody Knife
2	240 G
3	240 G
S	Save Point



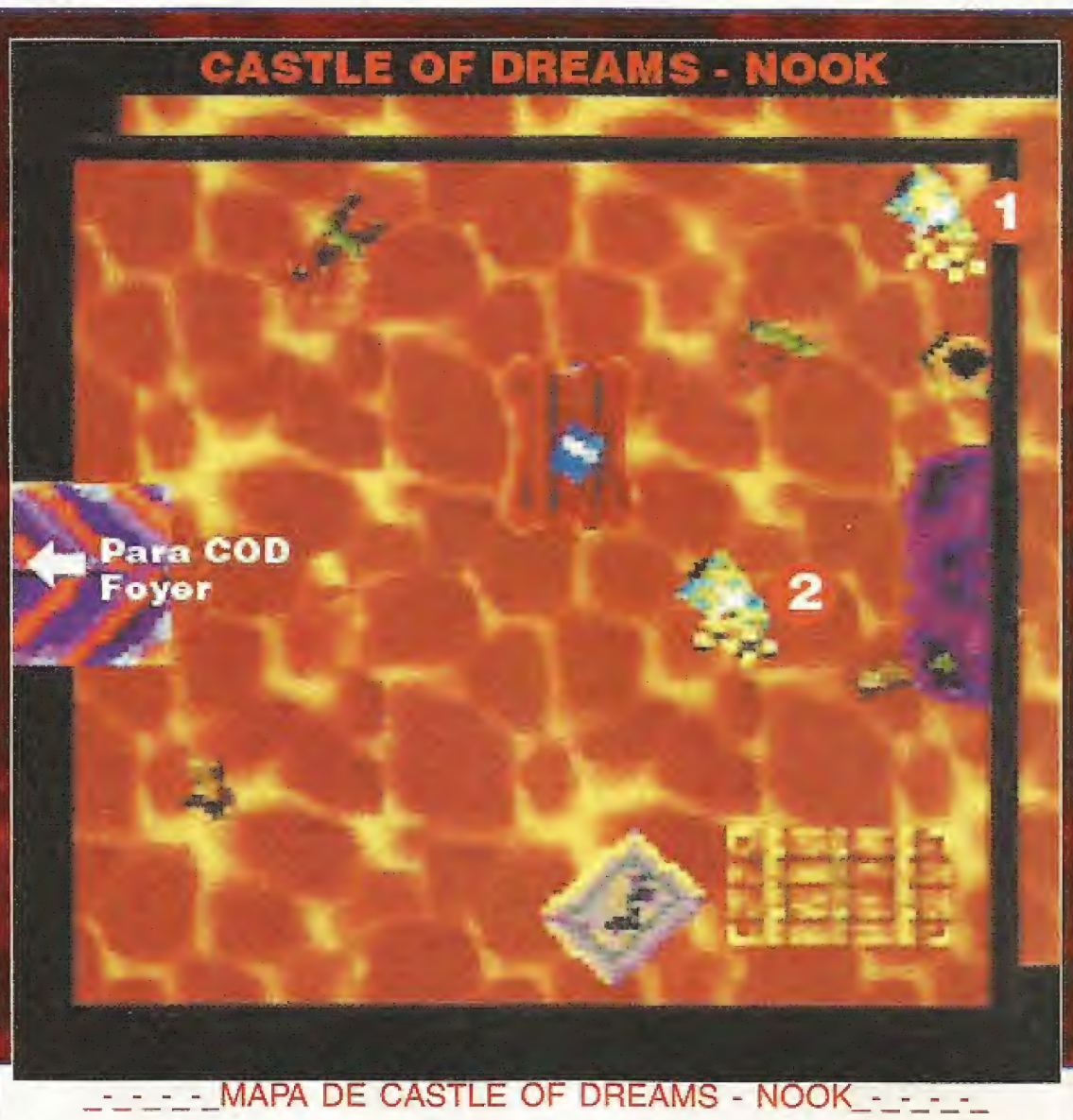
_-_-_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - TOMBS_-_-_-_-_-_

1	240 GG
2	Gauntlet
3	Dark Armor
T	Espinhos
M	Tumbas

CASTLE OF DREAMS - KNIGHT ROOM

_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - KNIGHT ROOM_-_-_-_

1 ---------- 240 G



_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - NOOK_-_-_-_

1 ---------- 240 G

2 ---------- 240 G

_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - LIBRARY_-_-_-_

1 ---------- Death Mask

_-_-_-_MAPA DE CASTLE OF DREAMS - NOOK_-_-_-_

1 ---------- 240 G

2 ---------- 240 G

S ---------- Save Point

TOMB OF SOLDIERS

[Nível Mínimo Recomendado: 30]

Esta segunda dungeon é muito mais difícil. Ela é encontrada na parte norte do deserto de Jeel.

Antes de tudo, há somente UM Save Point, e na entrada. Se quiser usá-lo, terá de voltar, e quando você prosseguir, terá de enfrentar tudo novamente. Certifique-se de carregar em seus personagens bastante itens de cura (principalmente de cura de status). Há cinco andares aqui: os dois primeiros de cavernas e grutas e os três níveis inferiores de um templo subterrâneo.

O segredo desta dungeon está por trás de suas paredes falsos, que se tornarão novos corredores se você chegar perto e examiná-los. Além disso, em certo ponto, você precisará de uma chave para abrir uma grande porta azul. A chave está em outra sala escondida, apontada por uma das estátuas de pássaro.

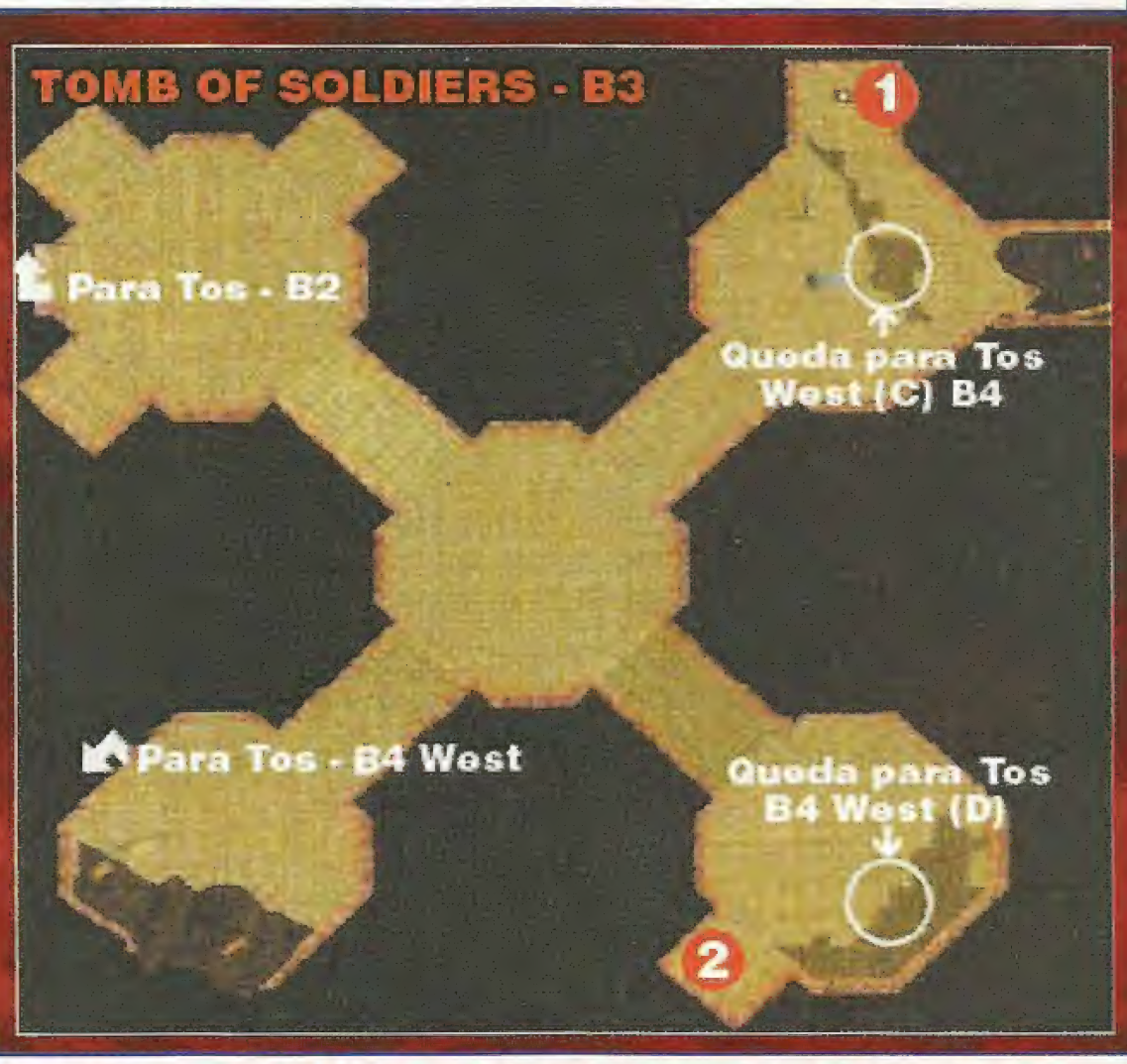
No departamento de "coisas para achar", tem o Hebu Shield, o Fire Resistance Mantle e a Soldier's Key, necessária para chegar até o chefe.

Os inimigos desta dungeon são extremamente fortes, incluindo uma batalha dura e longa contra o chefe.

Seu objetivo principal na Tomb of Soldiers será coletar quatro itens, os "Warriors Spirits". Estes itens não têm uso algum em nenhuma parte, mas quando você coleta todos os quatro, você ganha acesso ao baú que não podia ser alcançado antes, contendo um acessório que corta pela metade o custo em SP para Skills (Energy Charm).

_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B2_-_-_-_-_-_-_

1	690 G
2	Fire Resistance Mantle
3	230 G
4	230 G
W	Armadilha
O	Porta Secreta

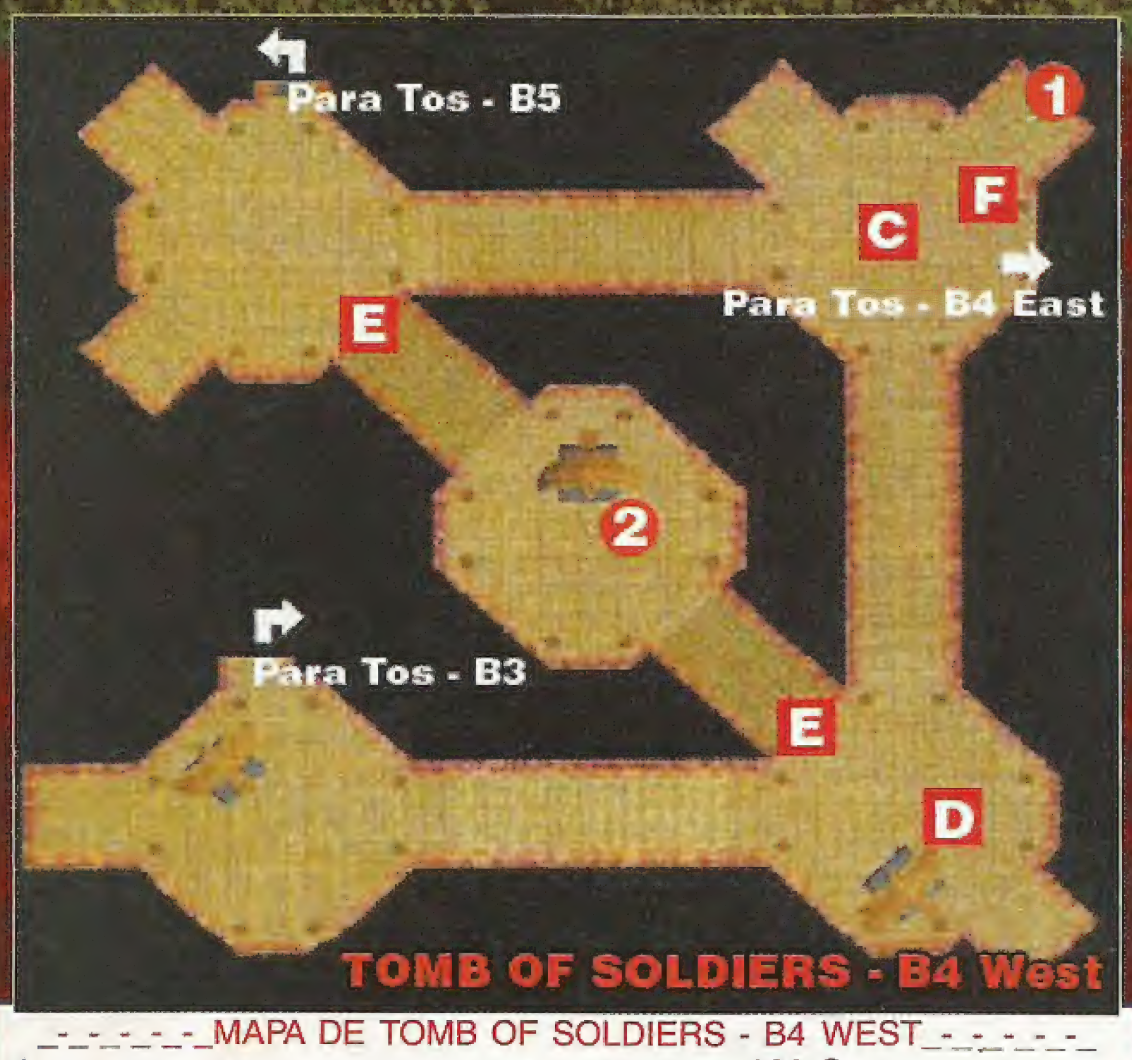


_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B1_-_-_-_-_-_-_

1	690 G
2	Hebu Shield
3	230 G
4	230 G
5	Sonic Seed
B	Bird's Eye View
S	Save Point

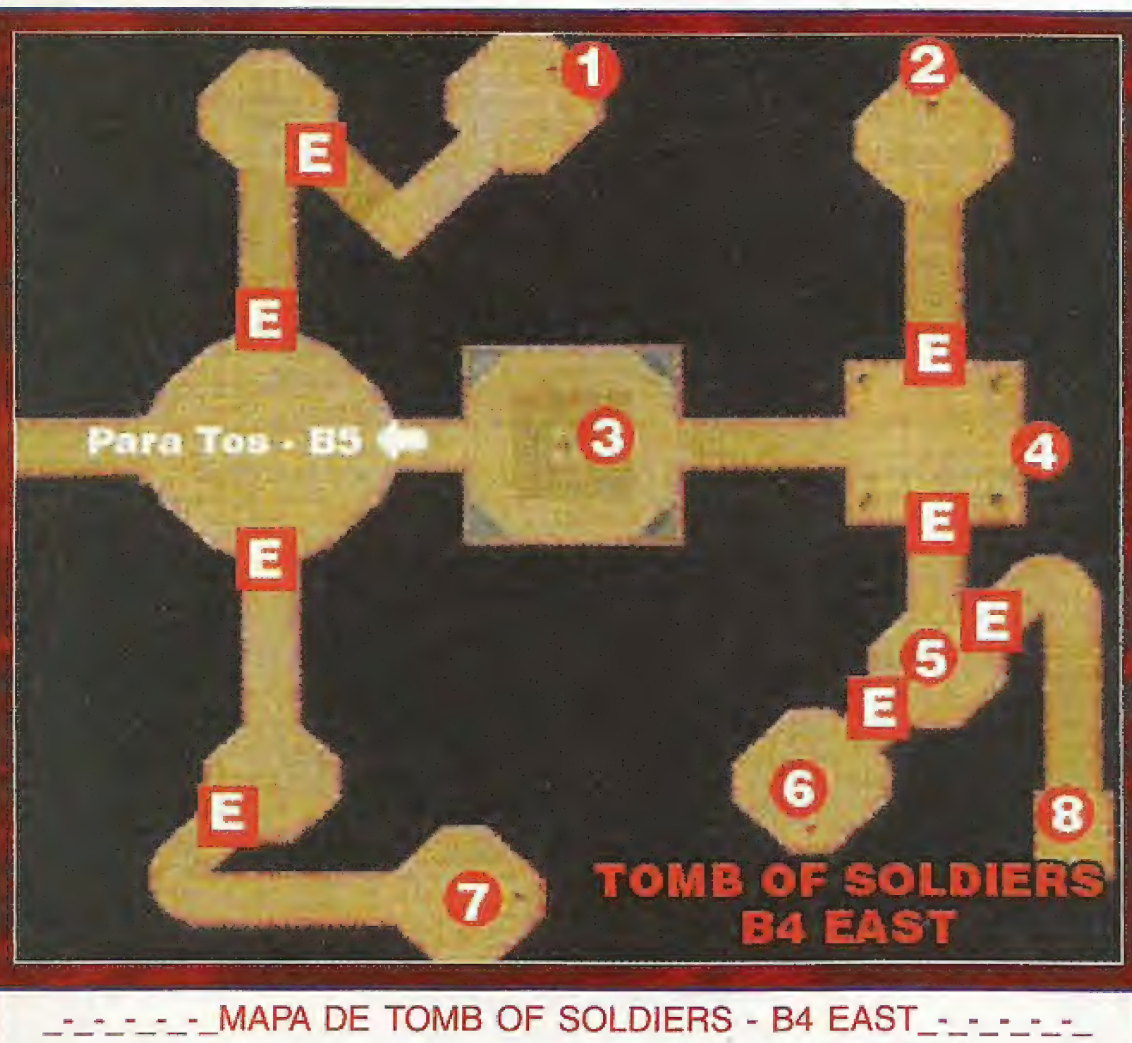
_-_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B3_-_-_-_-_-_-_

1	Expensive Jade Stone
2	230 G



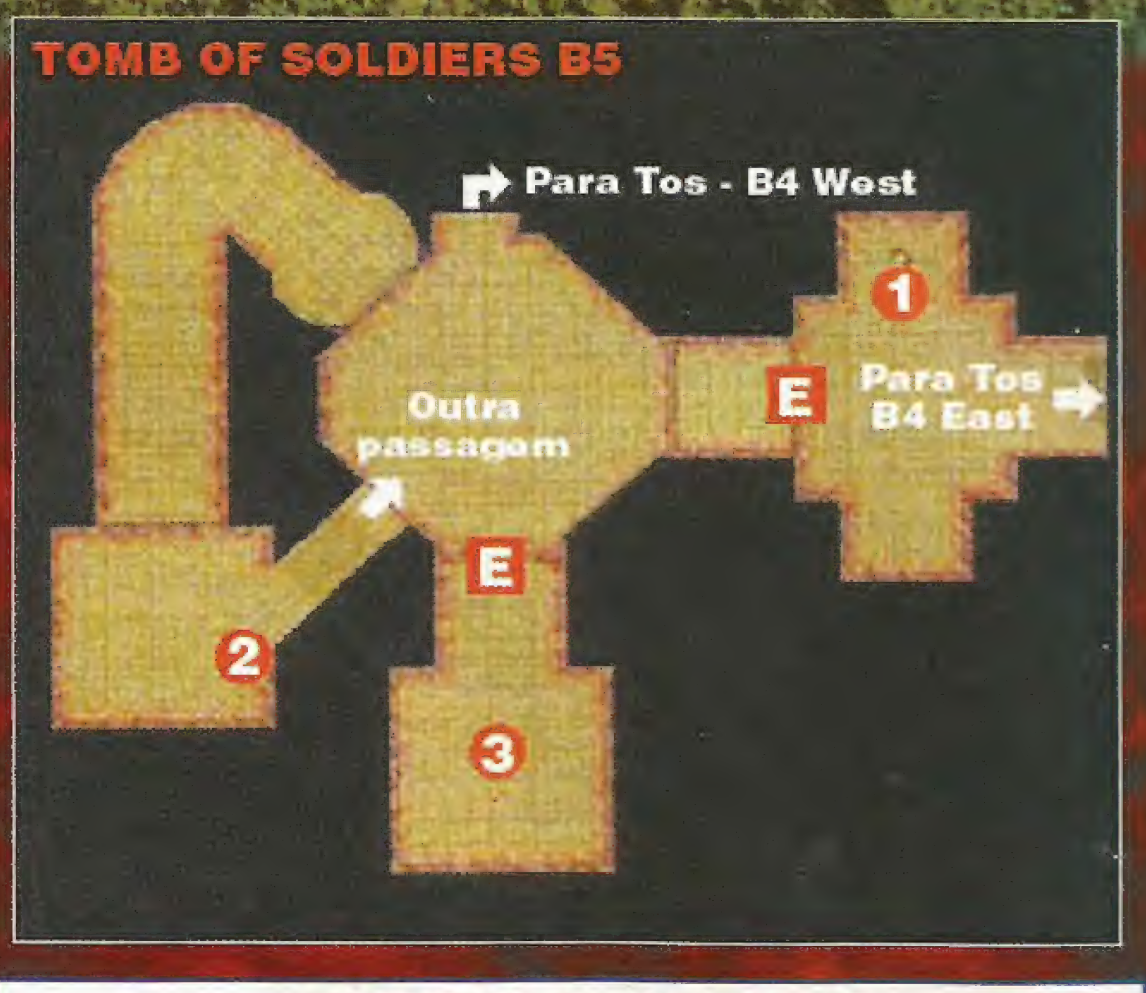
_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B4 WEST_-_-_-_-_-_

1 ---------- 230 G
2 ---------- Soldier's Key
E ---------- Portas Ilusionárias
F ---------- Precisa de chave



_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B4 EAST_-_-_-_-_-_

1 ---------- Warrior's Spirit
2 ---------- Warrior's Spirit
3 ---------- Energy Charm
4 ---------- Ancient Metal
5 ---------- Panacea Fruit
6 ---------- Warrior's Spirit
7 ---------- Warrior's Spirit
8 ---------- Speed Dagger
E ---------- Portas Ilusionárias



_-_-_-_-_-_MAPA DE TOMB OF SOLDIERS - B5_-_-_-_-_-_

1 ---------- Panacea Seed
2 ---------- Ice Blade
3 ---------- Soldier's Defense
E ---------- Portas Ilusionárias

MAGIC TOWER

[Nível Mínimo Recomendado: 40]

"Para aqueles que buscam treinamento...", diria Liete. A Magic Tower é realmente um desafio. Esta é, sem sobra de dúvida, a mais difícil, não apenas das dungeons secretas, mas também de todas as dungeons do jogo inteiro. Mas, para sua sorte, quando você sai da torre e vai para o Save Point, quando você entra novamente, os monstros não aparecem de novo. Então você pode fazer da maneira fácil, prosseguindo um pouco, indo para o Save Point para se recuperar e prosseguindo.

A propósito, é EXTREMAMENTE recomendável que você aprenda a magia de nível 3 "Finish the World" (com Fire em nível 27) de Fiena antes que você tente encarar a Magic Tower. Esta é uma das poucas magias que vai matar, ou quase, os monstros desta dungeon.

A entrada para a Magic Tower está escondida em Savannah Plains - East. Vá para sudoeste desta área e encontre uma pequena passagem na roch. Entre e caminhe pelo túnel às cegas, pegue o item escondido em alguma parte e chegue ao outro lado.

Lá dentro você encontrará um baú que vende itens raros. Compensa chegar até aqui somente para comprar estes itens, mesmo que você ainda não queira encarar a dungeon. Depois do baú com itens à venda, há um teleporter que levará você até a área ao redor da Magic Tower.

Os monstros aqui são MUITO mais difíceis que em qualquer parte do jogo. O mais complicado é que alguns não são afetados por certas armas, como a espada que você encontra no Castle of Dreams, que causa zero de dano na maioria dos inimigos. A sugestão é que você leve pelo menos 2 armas por personagem. Veja as armas que devem ser mais eficientes:

-Man Gosh para Justin (a espada que dá +10 em Defense)
-Admonish Whip para Fiena (Attack +56, encontrado no Castle

of Dreams)
-Shinsoku no Kodachi para Rap (Attack +60, encontrada no Castle of Dreams)
-Shining Rod para Liete (arma inicial) ou Life Cane (encontrado na torre)

Primeiro, mate todos os montros ao redor da torre, para que eles não o incomodem quando você voltar para o Save Point. A torre tem quatro portas. As portas Norte, Leste e Oeste (as portas Vermelha, Azul e Verde) o levarão a tesouros e dinheiro, mas a porta Sul (cinza) levará você para os níveis superiores da torre, com muito mais tesouros e armadilhas.

Você acabará encontrando o Earth Axe para Justin (que infelizmente não causa dano para a maioria dos inimigos na torre) e o Life Rod para Liete.

Cuidado com os "morcegos-cérebro", que podem fazer a magia Dezun, que mata todos os seus personagens. Se eles conseguirem fazer a magia, você está morto, então você DEVE matá-los antes disso.

Esta dungeon é realmente longa e difícil. Se você estiver com níveis abaixo de 40, será um desafio e tanto chegar ao topo. É aconselhável que você volte e evolua seus personagens até retornar aqui. São vários andares até o topo, e você deve voltar a cada 15 ou 20 minutos para o Save Point para se recuperar.

Depois de muito tempo de subida e batalha, você chegará ao recompensador topo da Magic Tower, onde encontrará uma porção de baús com itens fantásticos. Entre os itens que você consegue na torre estão as Zero Weapons, que são: Zero Whip, Zero Axe, Zero Rod, Zero Knife, Zero Sword e Zero Shuriken. Estas armas realmente lhe dão +0 de ataque. Em sua descrição diz "para treinamento intensivo", ou seja, elas servem simplesmente para evoluir as habilidades com armas de seus personagens (causando dano baixo aos inimigos, permitindo que você ganhe bastante experiência a cada monstro). Mas estas armas armas não o ajudarão na torre...

Capítulo 30
A Invocação de Gaia

SUMÁRIO:

Agora você segue para a maior e mais forte base do exército de Garlyle, e descobre que Mullen tomou o poder, e está atrás de Bahl, para impedi-lo de invocar o monstro que destruirá o mundo. Mas parece ser tarde demais, o General insandecido escapa por uma caverna subterrânea secreta e consegue ativar o processo de invocação de Gaia. O grupo foge para a nova aeronave de Garlyle e parte para um acampamento improvisado, com o itento de traçar um plano para acabar com a criatura. Justin, Fiena e seus amigos, não concordam com o plano e decidem que a prioridade é partir para Jeelpadon e tentar salvar o povo de lá, pois este é o próximo ponto no caminho dos tentáculos de Gaia, em sua expansão pelo mundo. Os tentáculos invadem a cidade e começam a transformar tudo em pedra, mas ainda restam pessoas. Justin e companhia começam a batalhar contra os Gaia Battlers, quando Leen chega para levar Fiena. A tenente de cabelos prateados é atingida por um tentáculo e é salva por sua irmã, que usa seus poderes de Kouyokujin para dizimar os tentáculos e pedaços de Gaia na cidade.

LENE VILLAGE

Depois de retornar de Alento, com Liete em seu grupo, é hora de visitar novamente a cidade de Lene.

O curioso Dorin sempre brincava sobre você trazer sua querida Liete de volta para ele. Mas, quando você realmente chega com a garota do Alento diante dele, Dorin nem sabe o que dizer, podendo apenas mostrar o seu respeito. Note também que Liete é bem inocente.

Seu objetivo agora é a base principal das forças de Garlyle, o Military Fortress J. Pois agora Bahl, contando com a Pedra Espiritual de Justin, possui todas as chaves para reviver Gaia.

Agora você terá que passar por Ruzette Mountain Pass para chegar até a base. Esta é uma dungeon muito simples, constituida de apenas duas áreas, e com um caminho praticamente reto. Apenas os inimigos podem lhe causar pequenos problemas.

MILITARY FORTRESS J

Você terá uma grande surpresa ao chegar na maior das bases militares do exército de Garlyle. Mullen fez um "golpe de estado", tomando o lugar de seu pai no comando (já que Mullen acha que Bahl está completamente insano, e deseja prendê-lo). Por este motivo, nenhum soldado atacará você. Ao chegar na sala com um soldado caído, você descobre que Bahl tinha uma passagem secreta e Mullen o está perseguindo. Examine a estátua para encontrar a passagem do General.

Ao encontrar Mullen, ele está revoltado com Justin, por ele ter entreguado a Pedra Espiritual a Bahl, pois isso é o mesmo de entregar a chave para a destruição do mundo. Leen diz que Bahl planeja reunir todas as Pedras Espirituais para invocar Gaia, e implora que você o impessa.

O General parece ter fugido para uma antiga ruína subterrânea, e cabe a você persegui-lo. Quando você encontra Bahl, parece ser tarde demais, mas o grupo enfrenta-o com coragem

O General não é um inimigo muito difícil. Apenas concentre todos os seus melhores ataques nele próprio. Seu braço direito pode curá-lo em cerca de 400 HP, mas quem se importa?

Quando você vence Bahl, percebe que ele está sendo possuido por Gaia, tornando-se apenas um com o mal antigo, aos poucos. Enquanto Leen vem salvar você, todos correm para a nova aeronave, Leonrotte, e observam enquanto Gaia se expande pelos arredores.

Dentro do veículo voador, você descobre que Mullen

ordenou que Fiena fosse nomeada como Tenente. Gaia acabou de ser invocado e você deve encontrar Mullen. O Tenente diz que Gaia começou a evoluir, e que ele precisa de grande energia para continuar expandindo, retirando de tudo ao seu redor. Pelos caúculos, a próxima área afetada por Gaia será a cidade de Jeelpadon, e o grupo diz que tentará impedir isso.

A base de operações será em Ruzette Mountain. Mullen diz que, uma vez que as Pedras Espirituais são absorvidas pelo corpo de Gaia, não é mais possível usar o poder delas. O plano é combinar o poder da antiga civilização com a tecnologia do exército, ou seja, usar as forças de uma Kouyokujin e o canhão laser da base militar.

ARMAKAMP

O problema é se Fiena, uma Kouyokujin, irá usar seus poderes para impedir Gaia. Vá até uma das barracas para encontrá-la, e então siga para a barraca de operações táticas para se encontrar com a Tenente Leen.

Ela diz que Mullen nunca quis a destruição do mundo, e que, como as Pedras Espirituais foram destruidas, ela e Fiena precisam usar seus poderes para salvar o mundo. Fiena diz que a prioridade é seguir para Jeelpadon, para tentar salvar a cidade, mas sua irmã diz que a cidade já está condenada, não importa os esforços. O grupo então decide que vai tentar salvar Jeelpadon antes de pensar em salvar o mundo.

JEELPADON

Seu grupo corre para a cidade, para tentar salvar todo o povo dali da expansão de Gaia, e encontra a cidade em um absoluto silêncio. De repente, Gaia expande seus tentáculos pela cidade, transformando tudo que toca em pedra.

Ainda há pessoas vivas, e você tem que salvá-las dos pedaços de Gaia: Gaia Battler. Quando você derrota o monstro, o povo diz que as pessoas estão se refugiando nas casas dos Moge.

Leen chega até a cidade e diz para você esquecer isso, as ordens de Fiena agora são para ela ficar sobre o canhão do Military Fortress J com Leen e aguardar pelo momento decisivo. Ela diz que Fiena e ela nasceram para isso, para salvar o mundo. Leen é acertada por um dos tentáculos de Gaia, e você tem que derrotar mais um Gaia Battler.

Quando você acaba com ele, Leen abre seus olhos, ainda enfraquecida, enquanto muitos outros Gaia Battlers aparecem em sua frente. Agora Fiena diz que, por sua irmã ter dito que elas nasceram para destruir Gaia, ela não pode pensar em outra coisa senão proteger as pessoas que ela ama. Fiena pede firmemente que Justin a ajude protegendo as pessoas, enquanto suas formosas asas de luz brotam de suas costas. Uma forte onda de poder emana de Fiena e transforma todos os Gaia Battlers e os próprios tentáculos de Gaia que estão na cidade em pedra.

Capítulo 31
O Nobre Sacrifício

SUMÁRIO:

Você volta para a base militar de Garlyle e descobre que Leen resolveu agir por conta própria. Gaia continua evoluindo e chegou a sua segunda forma, avançando vorazmente na direção do forte. Leen então dá um comunicado, dizendo que vai conseguir tempo para Fiena e Justin, os únicos capazes de destruir Gaia. Depois de declarar, diante de toda a base, o seu amor infinito por Mullen, Leen se sacrifica para destruir a larva de Gaia, cedendo um espaço de tempo para sua irmã.

JEELPADON

Leen agora diz estar impressionada com a força possuída por sua irmã juntamente com Justin. Ela diz que estava errada, pois Fiena salvou a cidade que suas estratégias militares já considerava condenada e que ela deve pensar seriamente em um outro caminho. Em seguida ela parte, e diz para você não deixar a cidade até que o exército venha.

Leen volta para o acampamento militar e diz que Mullen estava errado, que apenas o poder dos Kouyokujin não é suficiente para destruir Gaia. O poder que ela viu em Fiena não se equipara ao que ela conhece até hoje, tinha algo a mais. E que apenas este poder, aquele que ela viu em Fiena e Justin, pode salvar o mundo.

Mullen nega-se a entender, e ordena que o plano continue o mesmo. Ele afirma que as asas dos Kouyokujin são um símbolo de transgressão, e Leen, um tanto contrariada, diz que continuará com as ordens de Mullen.

De volta a Jeelpadon, o grupo decide voltar para o Military Fortress J e averiguar qual é o próximo passo no plano de destruição de Gaia. Ao cruzar a Ruzette Mountain, você percebe que os monstros estão diferentes, todos eles estão agindo sob a influência de Gaia, muito mais poderosos.

MILITARY FORTRESS J

Chegando no forte, você descobre que Gaia recomeçou seu movimento, e que parece estar mudando para sua segunda forma, ainda parecida com uma larva. Leen segue para o canhão 3 sem a ordem de Mullen, que não entende a atitude de sua Tenente. Os soldados então notificam que Gaia está seguindo na direção do forte.

Quando você chega até a sala de comando, você encontra Mullen. O Tenente percebe que Fiena está com Justin, e só então descobre que Leen está sozinha.

A garota de cabelos prateados então entra no sistema de comunicação da base e é ouvida por todos. Ela diz que somente Fiena e Justin são capazes de vencer Gaia, mas eles ainda não têm esse poder, então é necessário ganhar tempo. Leen diz que os dois devem achar um outro caminho, assim como eles mostraram a ela, para que o mundo seja salvo e os erros do passado não se repitam. Como suas últimas palavras, Leen diz que ama Mullen mais que tudo no mundo, ama profundamente, com todas as suas forças...

Todos ficam boquiabertos diante das palavras de Leen, enquanto Mullen se desespera, temendo pelo que sua recém-declarada amada está por fazer. Agora você toma o controle de Justin e deve ir para o lado de fora da base, para tentar impedir que Leen faça alguma besteira.

Leen está sobre um dos canhões da base, enquanto Gaia, em sua nova forma, se aproxima à toda velocidade, diante dos olhos assustados e paralisados de Justin. A criatura pára em frente a Leen e, prestes a atacar a base, as asas da garota se fazem revelar, enquanto o canhão, parecendo reagir ao comando de Leen, mira na boca da criatura. O monstro então devora o canhão sobre o qual está Leen, e em seguida estremece, recebendo a rajada de energia vinda dos poderes de Leen somados ao artefato bélico do exército de Garlyle. O tempo para Justin e Fiena está dado...

Capítulo 32
O Último Recurso

SUMÁRIO:

Mullen consegue convencer Fiena que ela é o último recurso para destruir Gaia, e leva-a para uma batalha final. Justin não consegue impedir isso, e sente-se inútil por não ter poder sozinho. Ele então deixa seus amigos e vaga pelas chuvosas planícies da savana, angustiado. Quando todas as suas esperanças parecem ter escorrido como a água que cai do céu, os espíritos o guiam até Jeelpadon. Ao falar com Gid, todos os amigos de Justin chegam até a cidade para animá-lo, e mostram que o verdadeiro poder do garoto está em sua amizade. Os espíritos abrem um portal para a Terra Sagrada, onde apenas Justin deve entrar e definir o seu destino. Quando ele recebe uma nova Pedra Espiritual, pede que os espíritos não o façam repetir os erros do passado, e a Pedra então é transformada em sua maior esperança: a Espada Espiritual.

JEELPADON

De volta para a tenda na cidade em ruínas, Fiena está

profundamente chocada com o sacrifício de sua irmã e, além disso, confusa com suas últimas palavras, sobre a maneira de destruir Gaia.

Mullen chega na cidade e lhe diz que ela é a última esperança da humanidade. Ele precisa de seu poder para lugar, e diz que vai esperar por sua escolha.

Justin não sabe o que fazer e começa a se sentir inútil. Vá conversar com Gid, e ele dirá a Justin que ele deve ajudar Fiena da mesma maneira de quando eles protegeram Jeelpadon. Gid acha que esta é a única maneira de derrotar Gaia.

Mas quando Justin volta, Fiena já não está mais na tenda. Correndo para o acampamento do exército, temendo pela decisão de Fiena, ele a encontra saindo com Mullen. Justin ainda diz para Fiena que

eles devem encontrar uma outra maneira, mas ela e Mullen não lhe dão atenção, por ele não ter nenhuma outra solução para propor. Fiena diz que, como a última Kouyokujin restante, é sua responsabilidade salvar o mundo, e lhe dá um triste adeus, pedindo para ele não a esquecer.

Quando eles se vão, Justin nota que ele não tem poder para fazer alguma coisa sozinho. Rap e Liete o deixam só, dizendo que ele os enganou quando prometeu mudar o destino.

No acampamento, todos estão partindo, enquanto você encontra Nana, Saki e Mio, dizendo que as ordens de Mullen fossem que todos não participando da operação final retornassem às suas casas.

Agora Justin, vaga, sozinho e desesperado pela chuva que cai sobre Savannah Plains. Ele se sente um idiota por ter acreditado em todos os seus ideais, e um fraco por não conseguir fazer nada importante sozinho.

Em meio à profunda angustia de Justin, espíritos surgem em volta dele, indo na direção de Jeelpadon. Como vindo de uma sugestão escondida, uma nova idéia paira sobre a mente de Justin, levando-o instintivamente para a cidade próxima, ao encontro do sábio Gid.

De volta a Jeelpadon, ele encontra Gid distribuindo

todo o dinheiro dos Moge para as pessoas da cidade. A raça Moge esteve secretamente planejando este evento e seu apetite por dinheiro era, na verdade, um plano para o futuro.

Justin diz a Gid que agora ele está só, e que não pode fazer nada. Gid lhe diz para olhar ao seu redor, e ver... E em sua volta estão todos os amigos que Justin conquistou em sua longa jornada até aqui, inclusive sua amiga de infância, Sue. Todos animam Justin, e Gid explica para ele que seu poder está em ter amigos.

Os espíritos, nos quais Justin sempre acreditou, então abrem um portal para ele, o Spirit Gate. Isso impressiona até mesmo Liete, que explica sobre a lenda de True Existence, um lugar que existe desde a criação do universo, mas que nunca foi revelado. E este é o portão que leva para

este lugar fantástico, a Terra Sagrada.

HOLYLAND

O portão se abre para Justin, e cabe somente a ele entrar no reino dos espíritos e mudar o seu futuro.

Entre e você vai conferir outro exemplo da brilhante arquitetura do jogo. Há alguns baús que você com certeza não vai querer deixar para trás.

Depois de derrotar um chefe bem fraco, Justin prossegue para finalmente falar com os espíritos.

Ele diz entender que um diz ele viveu em harmonia com as pessoas, e que ele quer trazer de volta este tempo. Ele diz saber que pode mudar o destino, e que ele quer muito fazer isso.

Os espíritos então lhe presenteiam com uma nova Pedra Espiritual, mas ele, muito sábio, não aceita o artefato, não querendo repetir os erros do passado. Os espíritos então transformam a Pedra na mais poderosa das espadas: a Spirit Sword.

SUMÁRIO:

O último passo na saga de Justin é seguir para a base militar de Garlyle, descobrindo que há uma ruína Enjool escondida por trás da base, onde Gaia está se desenvolvendo. Depois de uma batalha com Mullen, que nega-se em devolver Fiena, Justin sai vitorioso e convence o general de que é preciso achar um novo caminho para destruir Gaia, e que os seus amigos e os espíritos o ajudaram a encontrar este caminho. Com todo o mundo vibrando positivamente por eles, Justin, Fiena e seus amigos seguem para a batalha decisiva com Gaia...

MILITARY FORTRESS J

Volte para o quartel general do exército. Parece que Gaia está em sua fase final de transformação, adquirindo sua última forma. Você descobre uma passagem que provavelmente levará para o centro de Gaia. Entrando, você estará na torre dos Kouyokujin (o Military Fortress J foi construido sobre ruínas Enjool, e você finalmente descobre que essa ruína é a torre do povo das asas de luz).

GAIA

Aqui há muitos truques, inimigos e itens úteis. Não hesite em usar as magias de Liete, pois alguns dos itens deixados pelos monstros cura 20 MP de todos os níveis de cada personagem.

Você encontrará Feena e Mullen, cercados por Gaia Battlers. Com fúria nos olhos, Justin salta contra as bestas e faz um Ryuujinken com sua Spirit Sword, dizimando todos eles. Mullen nega-se a acreditar no novo caminho encontrado por Justin, indicado pelos espíritos, que lhe deram a espada sagrada.

Como o Tenente não colabora, negando-se a entregar Fiena para o confronto final com Gaia, você terá de enfrentá-lo. Apenas faça com ele o mesmo que você usou para destruir seu pai: uma série de rápidos W-Breakes.

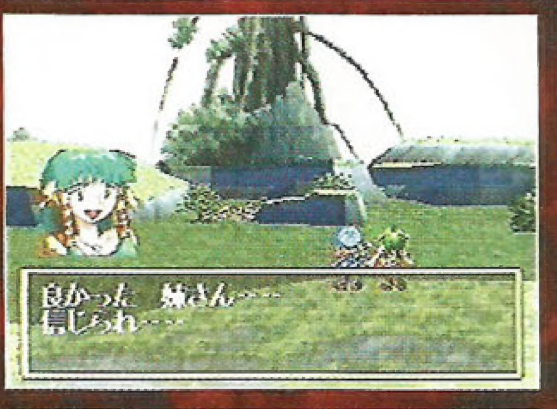
Derrotado, Mullen reconhece que seu plano era um erro, diante do conhecimento dos espíritos, e que ele causou a morte de Leen, muito arrependido. Fiena diz que ainda há uma maneira de destruir Gaia, se todos no mundo se unirem,

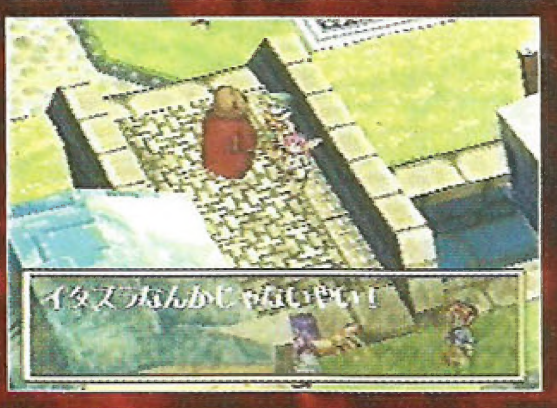
e desejarem com toda força a salvação do planeta. Seus amigos, incluindo as Guerreiras Mágicas de Ray... ops, quer dizer, o Trio Terrível, aparece e diz que todos ficarão torcendo por Justin, Fiena, Rap e Liete.

Agora você está no interior de Gaia, a última dungeon do jogo. O palácio horrendo é constituido de 5 áreas de ação bio-orgânica. Quando você chega ao 4º nível, você se encontrará com Bahl, ou o que restou dele, unindo-se ao corpo de Gaia.

Depois de derrotar a última forma do General ensandecido, você tem de lutar contra a parte central de Gaia: Gaia Core. Aqui são três partes, mas nem tente derrotar a parte de trás. Ao invés disso, concentre-se nos dois tentáculos de frente, o seu maior problema. Depois desta batalha, é hora da decisão final, você deve enfrentar a última forma de Gaia (uma batalha bem simples e fácil).

Com o fim de Gaia, o mundo está salvo e apenas resta a você assistir a seqüência final, e descobrir o que acontece com Fiena, diante das predições que prevêem a dizimação dos Kouyokujin para a salvação do mundo; Justin, que destruiu todo o mal ao lado de sua amada; Mullen, fadado a ficar sozinho... ou não?; e também de todos os amigos que você conquistou durante a jornada para a salvação do planeta.

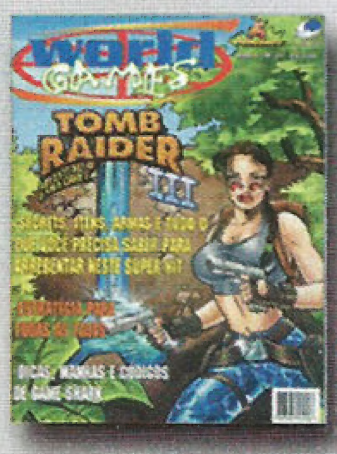




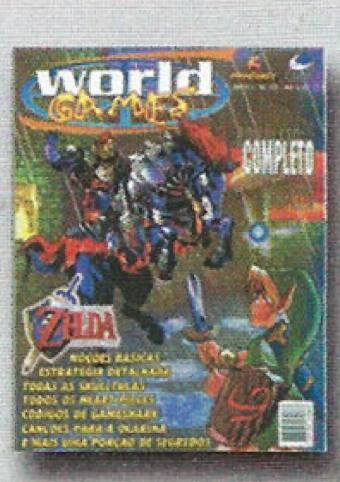
グランディア

GRANDIA

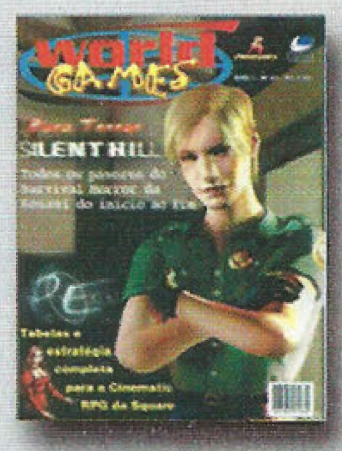
COMPLETE SUA COLEÇÃO



R - WG 1
R$ 3,50



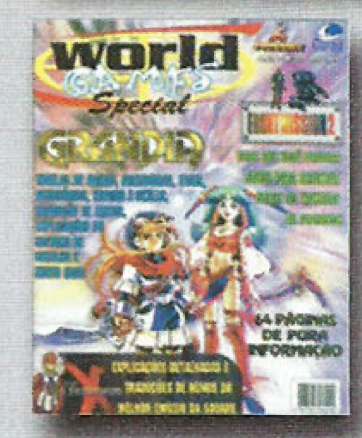
R - WG 2
R$ 3,50



R - WG 3
R$ 3,50

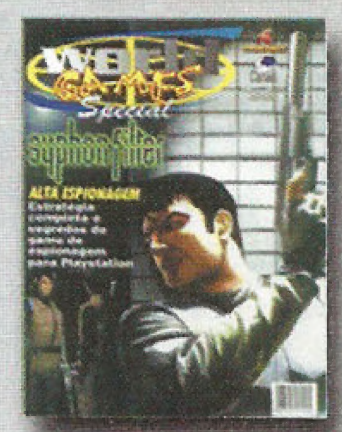
R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50



R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

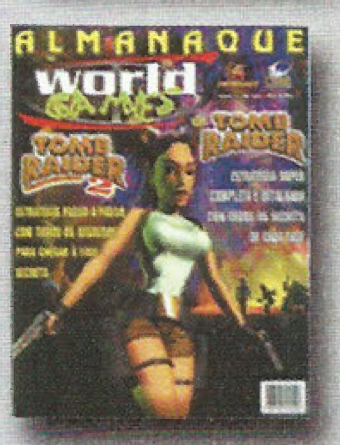


R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

R - AWG 1
R$ 4,90



R - AWG 2
R$ 4,90

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - AWG 1 - R$ 4,90	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )	R - AWG 2 - R$ 4,90	( )
R - WG 5 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 1 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 2 - R$ 3,50	( )		
R - WGE 3 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:____ CEP:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

RETRO AVENGERS

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

RETRO AVENGERS

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

RETRO AVENGERS

Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: crimsonphoenix

Edição: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

http://retroavengers.blogspot.com.br/

para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com